





大众软件

5

2015年5月

读 我 懂 你 ， 悦 享 应 用 娱 乐 未 来

A HIDEO KOJIMA GAME

METAL GEAR SOLID V

THE PHANTOM PAIN

TACTICAL ESPIONAGE OPERATIONS

专题企划

《虎豹骑》征战纪略

应用聚焦 最轻的阅读体验——数字报刊

新品初评 雷霆Blade 5游戏组装机 / 联想乐檬K3 Note天籁版手机 / 爱普生Perfection V39扫描仪 / 希捷Seven移动硬盘 / 派诺特Bebop Drone遥控飞机 / AOC I2579V显示器

前线地带 潜龙谍影V：幻痛 / 彩虹六号：攻坚战 / 战锤：末日鼠疫

评游析道 横行霸道V / 灰蛊 / 都市：天际线 / 丧尸部队三部曲

龙门茶社 喜欢玩高难度游戏的都是抖M？

ISSN 1672-0148
05
9 771672 014022
国内统一刊号 CN45-1304/TP


请扫码关注《御天降魔传》
掌握最新资讯，领取专属好礼。
御天降魔传
官方网站：ytxmz.wanmei.com
国产动作单机匠心巨制
2015暑期-诚意上市

2015年5月 总第478期
本期目录



P62
《虎豹骑》征战纪略

2015年3月20日下午，“大软”与新浪、NVIDIA、CB游戏天地、17173以及网龙虎豹骑官方队的同仁们一道，打了一场《虎豹骑》媒体赛。这次比赛既展示了各参赛队伍的风采，也表现出《虎豹骑》这款游戏的诸多潜力，还产生了这篇“事后诸葛亮”式的专题。

P14



最轻的阅读体验
数字报刊

报刊杂志正在经历一个新的电子化过程，那就是数字化发行，从PC端到手机端、从电子市场到自媒体和通讯软件，数字化报刊正在迅速改变我们的阅读习惯。数字报刊应该是目前最随意轻松，同时又最节约的阅读方式了，在所谓的轻阅读时代，数字报刊正在逐渐改变人们的获取信息、享受阅读、甚至是消磨时间和生活休闲的方式。



P91
横行霸道V

一切的一切都在告诉我们，GTA系列的世界是一个魔幻现实主义世界，如同美剧《绝命毒师》那样，放在现实绝不可能发生的事情都为剧情和反喻现实服务而切实地发生了，身患绝症的老白还可以有精力去发展自己的制毒贩毒事业，同时还能游刃有余地周旋于各个黑帮与家人之间。崛起并流行于拉美的魔幻现实主义多以虚构世界来隐喻现实世界，在这一点上GTAV达到了整个系列的巅峰。

玩高难度游戏的都是抖M?

PS4上的游戏《血源》在全世界范围内掀起了对“硬核”动作游戏的讨论。对于这么一款“超高难度”的游戏，许多人问：“这么难，为什么还觉得好玩？”下面，就让我们一起来讨论关于“游戏难度设置”的问题。



势不可挡
雷霆Blade 5游戏组装机

■ 魔之左手

炫目度：★★★★☆

口水度：★★★★★

性价比：★★★★☆

◆雷霆（RAYTINE）◆已上市◆6888元起
◆附件：电源线、说明书、质保证书等
◆推荐：追求性价比的中高端游戏玩家
◆咨询电话：400-606-5500（京东客服）
◆相似产品：雷霆Blade 7、宁美国度等京东组装机

游戏是目前购买和升级电脑最大的动力之一，对中低端游戏玩家来说，目前笔记本电脑的性价比已经不逊于台式机，这一点在我们的多次评测和专题中都有提及。但对很多硬件性能要求很高的游戏大作而言，主流价位笔记本的性能仍然难以满足要求，高端游戏性笔记本的价格对大部分国内玩家来说又实在难以承受，更适合资金充裕且要求移动能力的玩家，追求性价比的用户还是要考虑高配置台式机。

虽然不愿意承认，但在“傻瓜化”的数码浪潮下，深度DIY已经成为了小众技能，研究、对比、购买、安装和调试各种硬件，对大部分玩家来说都有些太麻烦了，那么不妨去逛一逛京东和淘宝等网商的组装机频道，选取一台最适合自己的游戏平台。当然网售组装机相对于DIY和品牌机来说还是新事物，他们究竟到底是不是良好的选择呢？下面我们以雷霆Blade 5（灵刃5）为例，看一看组装机的表现吧。





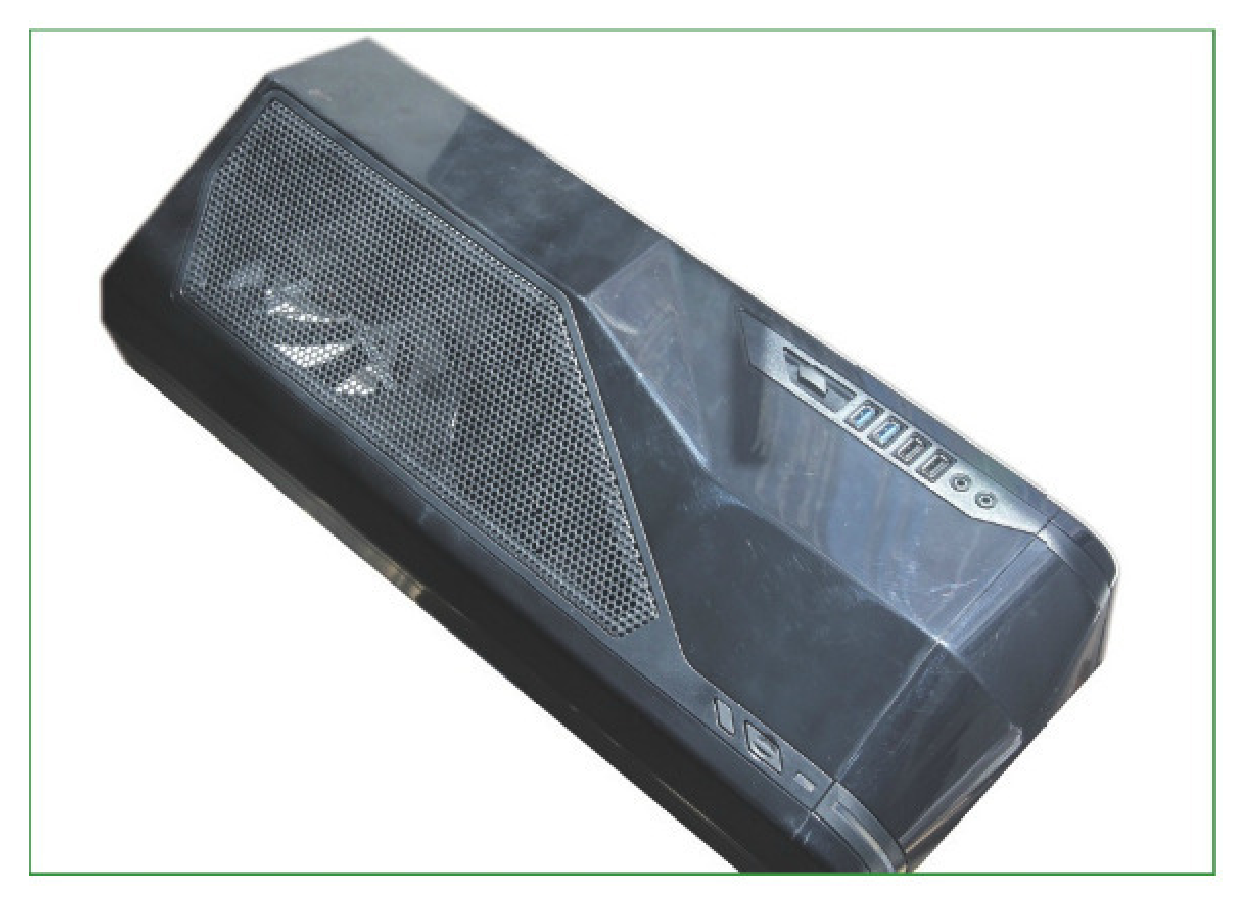
雷霆Blade 5的所有组件都基于市售品牌型号，不会有让人担心的白牌产品，而且搭配较为合理，例如采用空间较大、功能全面的机箱；配合机箱侧板的窗口，选择了运行时带有灯效的主板；为今后升级准备了大功率电源等。用户可自选显示器、大容量硬盘、键鼠，以及各种游戏控制器，构成完整的高性能游戏平台

雷霆Blade 5配置	
处理器	英特尔酷睿i7-4790K@4.0GHz（四核八线程，最高睿频4.4GHz，不锁频）
主板	技嘉Z97X-Gaming 5
硬盘	120GB英特尔530 SSD
显卡	技嘉GV-N970G1 GAMING-4GD+英特尔核芯显卡HD4600
散热器	九州风神路西法
机箱	恩杰（NZXT）Phantom410小幻影中塔游戏机箱（可选白色）
电源	安钛克（Antec）650W电源（与京东标配略有不同）
顶部接口	USB 2.0×2、USB 3.0×2、耳机接口、麦克风接口
主板背部接口	USB 3.0×4、核芯显卡输出（HDMI、VGA、DVI）有线网络接口、7.1声道输出接口、光纤接口、音频输入接口、PS/2接口
显卡输出接口	DisplayPort×3、HDMI、DVI×2
自行配置建议	内存、机械硬盘、显示器、键鼠、光驱、游戏外设、摄像头等

在测试中我们增加了单条16GB DDR3 1600内存，采用中文Windows 7旗舰版操作系统，安装最新的相应驱动程序。作为面向高端玩家的产品，测试更偏向高端应用，实际游戏性能测试则直接采用了1080P全高清分辨率和最高画质，在某些测试中还尝试采用2560×1600等超高分辨率，因为这一分辨率的中高端显示器应该已经是很多玩家的标准配置。

从测试成绩上看，雷霆Blade 5的日常处理和高端计算能力非常强，可以轻松应对各种高端应用。在玩家最关注的游戏性能方面，目前对电脑性能要求最高的游戏，在雷霆Blade 5上也可用全高清画质和最高画质流畅运行，甚至使用超高清画质或开启抗锯齿模式改善画质。

更吸引人的是，由于厂商大规模采购配件可以得到很好的折扣，因此这款产品的总价明显低于个人购买配件，性价比相当





相对于常见品牌机，雷霆Blade 5顶部（左图）有更多的前置USB接口、辅助风扇、夜战玩家特别需要的风扇调速杆，背部（上图）接口也更多，还有高端DIYer需要的液冷管出口等

性能测试		
项目	设置	得分/平均帧速
PCMark 8	HOME	5498
	CREATIVE	5680
	WORK	5464
3DMark	Fire Strike	10144
	Fire Strike Extreme	5160
CINEBENCH R15	OpenGL	156.51fps
	CPU	815cb
天堂4.0	1920×1080，最高画质，最高曲面细分	54.2fps
怪物猎人OL	标准测试，最高画质	12258
孤岛危机3	2560×1600，非常高画质，FXAA	38.265fps
孤岛惊魂4	1920×1080，Very High画质，SMAA	98.644fps
最终幻想14	1920×1080，最高画质	126.212fps
生化危机6	1920×1080，最高画质	16445
古墓丽影9	1920×1080，最高画质	90.8fps
Fritz Chess Benchmark	8线程	15570千步/秒

好。当然也有些品牌的网售组装电脑不像雷霆Blade 5这样提供配件的具体型号，有可能会采用质量无保证的产品，影响稳定性和性能，购买时必须注意。

总结： 雷霆Blade 5这样采用优秀品牌配件组装的产品，性能不逊于同价位DIY产品，而且攒机规划和安装由专业人员进行，稳定性和平衡性应该比大部分个人组装的电脑好。P

做到更好一点

联想乐檬K3 Note天籁版手机

■青岚



乐檬K3 Note采用5.5英寸全高清显示屏，支持5点触控，前置500万像素摄像头，底部带有触摸式Android按键

随着国产智能手机在市场中的影响力越来越强，目前市场价位的决定权基本已经由内地厂商所决定。在1999左右的旗舰级和699左右的普及型产品之间，999元价位的产品更是要均衡考虑性能、功能和成本，联想最新的乐檬K3 Note手机的口号“真的好一点”，也许正是这一档次手机最佳的描述。

intel. Tt KINGMAX Western Digital 晶合实验室测试联盟

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★☆

◆联想（Lenovo）◆已上市◆899元（天籁版999元）◆附件：充电器、USB线、质保证书等◆推荐：喜欢更高音像品质的年轻时尚用户◆咨询电话：400-819-7777（售前服务）◆相似产品：酷派大神F2、华为荣耀畅玩4X等





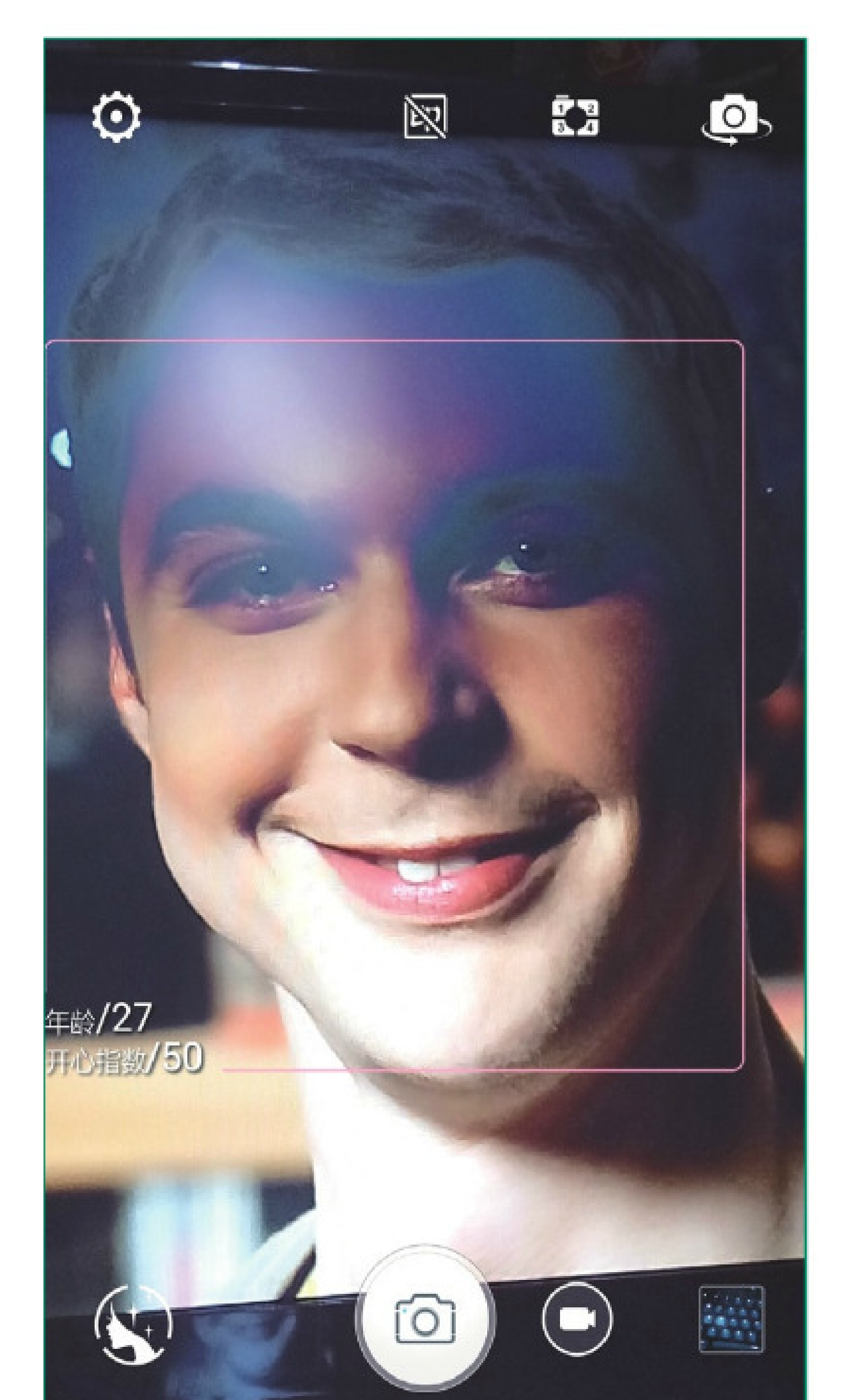
乐檬K3 Note有黄白两种色彩背壳，后置1300万像素摄像头和双闪光灯，天籁版更是在背壳中央配有陶瓷振片，凸出壳体的振片采用平滑过渡，对手感和携带的影响并不大



乐檬K3 Note支持双卡双待，使用Micro SIM卡，其中卡槽1支持移动和联通4G制式，卡槽2只支持GSM（2G）制式。另外它内置2GB内存和16GB存储空间，可通过Micro SD卡进行容量扩展




乐檬K3 Note配有WAVES MaxxAudio专业音效软件和Smart PA TFA9897智能功放芯片，可以提供更出色也更个性化的音频表现。其天籁版的陶瓷振片与共鸣腔体包装盒“嘿爆（Hip-Box）”配合能进一步提升音效，特别是低音效果



乐檬K3 Note的后置摄像头采用F2.0大光圈大广角镜头，支持全景、夜景、HDR等拍摄模式和多种特效、可直接扫描二维码。其前置摄像头则自带美颜效果，支持手势、眨眼、语音拍照和定时拍照等方式，还可通过年龄和开心程度来提示用户自拍状态





乐檬K3 Note采用64位Android 5.0操作系统（见题图），配合MT6752 64位八核处理器，使其成为真正的64位产品，可以明显提升性能，VIBE UI 2.5界面则在继承特色的同时，进一步提升了操作体验。它配置可拆卸3000mAh电池，标配充电器提供快速充电能力，加上一键省电技术，可提供更长时间的续航能力。

在实际测试中，其安兔兔测试成绩达到44244（64位）、NenaMark 2的平均帧速达到61.2fps、3DMark Ice Strom Extreme得分6738、Mobile XPRT用户体验得分100。以75%亮度和对比度进行720P视频播放时，其连续播放时长约为5.5小时（保留10%电量），长时间测试后，机体有一定升温，但也只是温手而已。

总结：乐檬K3 Note在屏幕尺寸和分辨率、音频能力、电池容量、拍照能力、系统和软件配置等方面，确实都做到了“真的好一点”，虽然它与旗舰级产品仍存在一些差距，但在这一价位上无疑是非常强悍而诱人的手机。P

轻便影像助手
爱普生Perfection V39扫描仪

■ 魔之左手

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★★
性价比：★★★★

◆爱普生（EPSON）◆已上市◆699元
◆附件：USB连线、说明书等◆推荐：追求简易轻便的影像用户、办公和家庭用户◆咨询电话：400-810-9977（服务热线）◆相似产品：爱普生V37、佳能LiDE220等

在影像设备的发展中，轻巧便携也是很重要的方向，我们看到了越来越小巧的相机、投影机、打印机等设备，同样也有轻便设计的扫描仪，如爱普生Perfection V39。

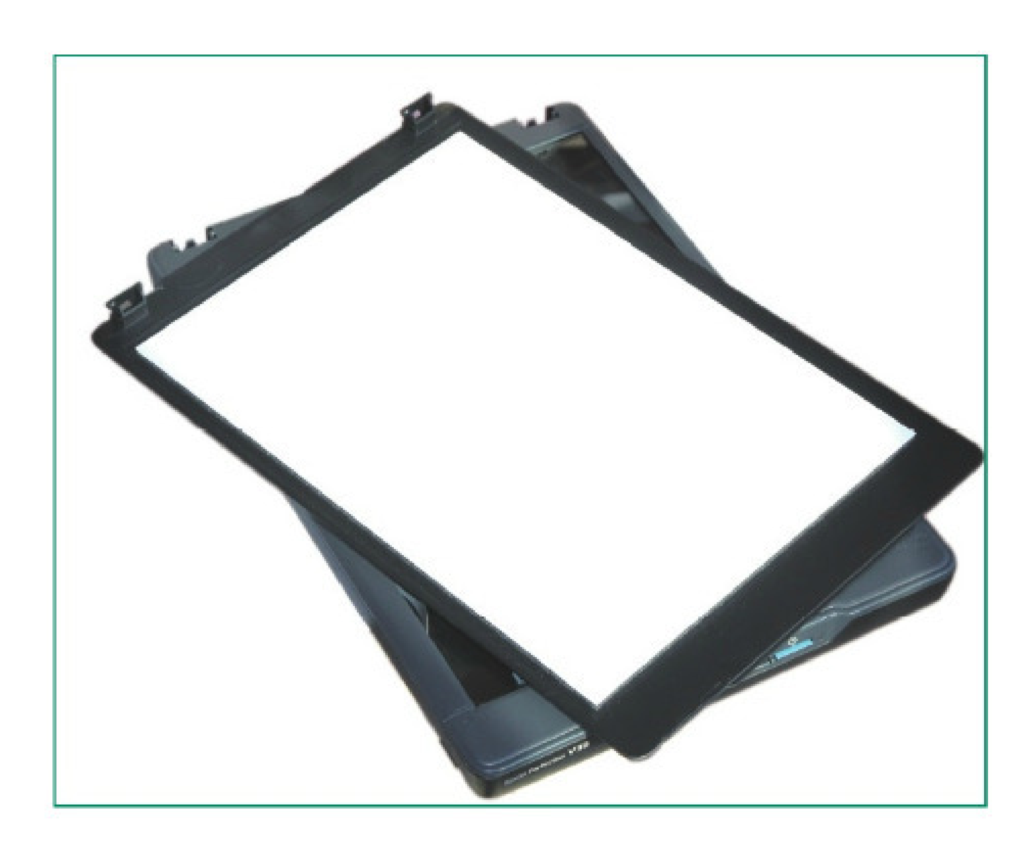


爱普生V39是Perfection V3X系列超薄扫描仪的最新产品，体型更加轻薄，厚度、大小与常见的15英寸笔记本电脑类似，1.5Kg左右的重量则仅相当于一台超极本



在V39扫描仪的正面是4个扫描按钮，安装驱动程序后，图中从右之左的按键可分别用于直接扫描、启动复印工具（Copy Utility）、启动图片扫描（easy Photo scan）、启动PDF扫描





V39的盖子有一定的旷量，可容纳类似本刊厚度的书本报刊，还可直接卸除盖子，以扫描更厚的书籍等物品

爱普生V39自带支架，能以竖立方式进行扫描，进一步节省桌面空间

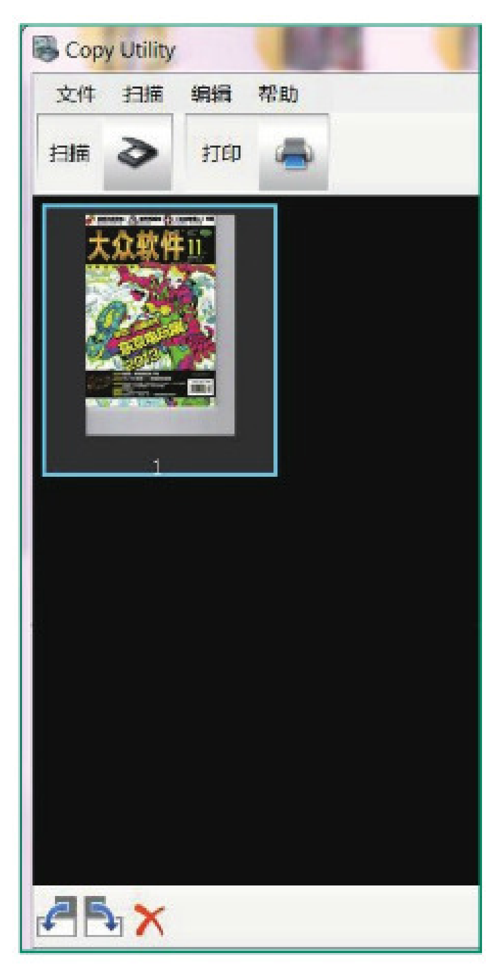


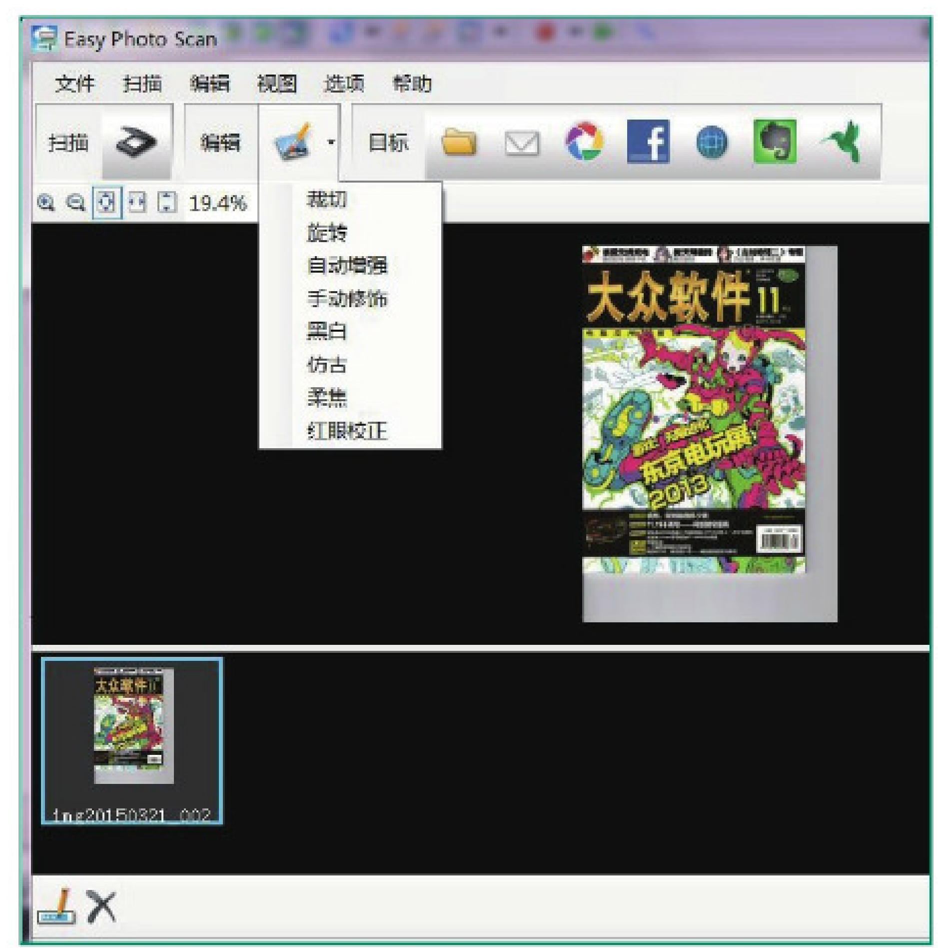
爱普生V39最大扫描范围216mm×297mm（A4规格），最大分辨率9600dpi，扫描文件最大为21000×30000。在实际测试中，以默认的300dpi分辨率扫描A4彩色图片，速度约为30s/张（含预扫描），扫描至PDF耗时20s。扫描最大尺寸文件时耗时7分25秒，在最大分辨率和4800dpi下，可扫描区域约为5.5cm×8cm和11cm×16cm，前者相当于两张2英寸照片，后者的尺寸则与常见的6英寸照片基本一致，扫描文件大小为63.2MB左右。



爱普生V39的便捷性不仅来源于其外形，它甚至和很多小型数码设备一样，只需要连接USB 2.0接口即可同时满足供电和数据需求，使用和携带都更方便

总结： 爱普生V39轻薄而易用，同时拥有比较强大的扫描性能，特别是与打印机的配合使用和立置设计等特色更是非常符合现代办公室和SOHO的需求。





V39驱动程序中的复印工具用于和打印机配合，可以获得类似一体机的复印能力；而图片扫描功能则可同时浏览和对多个图片进行简单处理

轻薄无双
希捷Seven移动硬盘

■ 魔之左手



移动硬盘应该是什么样子的？相信大部分人印象中都是方方的小盒子，金属壳、轻薄、高速等特性在最近的移动硬盘中是比较常见的，但希捷Seven作为综合这几项特性的极致型产品，还是会让见惯了这类产品的用户也眼前一亮的。





希捷提供了DASHBOARD数据备份软件，可进行多种数据备份和还原

Seven的名称就来自其最大的特性——厚度仅有7mm，与目前最薄的手机类似，不仅能放入随身的口袋，甚至可以放进大一些的钱包中。其重量只有178g，附赠编织式USB线重量为20g，盘体和连线相当坚韧牢固。它采用了标准USB 3.0接口，其上的工作状态灯也相当醒目，比很多更大体积的移动硬盘上的指示灯更容易辨识

在实际测试中我们采用Intel原厂Z87主板的原生USB 3.0接口，安装64位Windows 7旗舰版操作系统。测试软件表明其最高持续读写速度均在109MB/s左右，实际读写测试是与固态硬盘进行大型游戏文件夹相互拷贝，平均读写速度都在102MB/s左右。

在长时间测试后，其运行噪声一直保持在非常低的水平，几乎难以察觉，表面温度略有上升，手感温暖而不烫手。

为了保证纤薄的体型，希捷Seven内置的磁碟盘片数量有限，所以目前只有500GB容量一种型号，希望未来盘片的单碟容量提升后，会有更大容量型号推出。

总结： 希捷Seven是一款便携时尚、性能出色、安全牢固的移动硬盘，是目前便携型移动硬盘中的佼佼者。

飞翔之梦
派诺特Bebop Drone遥控飞机

■青岚

自由自在的飞翔，是很多人从小的梦想，但绝大多数人这辈子都难以真正驾驶飞行器，好在技术的发展让消费级无人机价格越来越亲民、操控越来越简单、能力越来越强大。特别值得注意的是，除了飞行能力外，很多无人机如派诺特（Parrot）Bebop Drone等都开始特别重视影像能力，其高性能摄像头和实时传输能力让无人机的操作员开始有了身临其境的感觉，我们的飞翔之梦会真的实现吗？

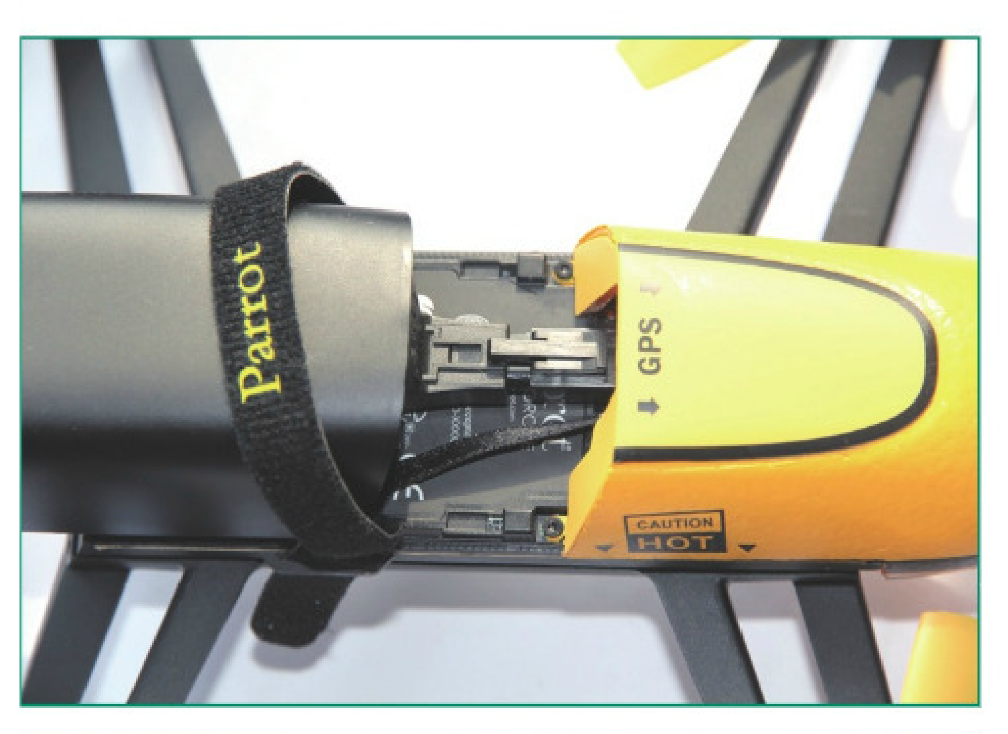


炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★★
性价比：★★★★

◆派诺特（Parrot）◆已上市◆3699元（增强版6499元）◆附件：电池×2、充电器、USB数据线、镜头盖、备用螺旋桨、说明书、螺旋桨、拆桨工具等◆推荐：高端数码玩家、喜欢飞行和探索的青少年、节日礼物买家◆咨询电话：400-882-0069（支持热线）◆相似产品：派诺特AR.Drone2.0、大疆无人机等



派诺特Bebop Drone外形简单而亮丽，黄红蓝三种颜色的型号不仅让玩家尽显个性，也有助于操作者在更远距离上观察飞行器。其前部鱼眼镜头特别醒目，两侧可快速拆卸的护圈可在室内或有障碍物的地方保护螺旋桨和镜头，不过受到的风扰比较明显







Bebop Drone的主体为镁合金支架，轻巧坚固，而且是散热系统的一部分。其底部带有对地扫描的摄像头和超声波传感器，与内置卫星定位系统（GPS+Glonass+Galileo）、三轴加速计、三轴陀螺仪、三轴地磁仪、压力传感器配合，可智能判断姿态与位置，更稳定地飞行



Bebop Drone的上方后部安装13.3Wh容量的大型电池，采用卡槽与柔性连接结合的固定方式，可连续飞行10分钟以上，附赠双电池基本可满足半小时左右的使用。尾部的电池仓下方是Micro USB数据线接口和电源开关

派诺特Bebop Drone用内置WiFi热点进行连接，采用支持多平台的FreeFlight 3软件进行操作，有多种操作模式可选，可对转弯和飞行速度、飞行高度等进行设置，并且自带多种特技飞行方式。在户外其最高飞行高度可达10米以上，遥控距离可达到50米以上，飞行速度10米/秒以上，而且在丢失信号后，它还可以根据GPS定位等信息自行回归。

Bebop Drone附赠了一套备用螺旋桨以及换桨工具，如有损伤可以很方便地更换，其充电器拥有符合多种标准的可换接口，能适应不同地区的需求，便于在旅途中使用。另外它还提供了前部保护盖，可避免携行时损伤镜头。



Bebop Drone的鱼眼镜头提供了180°视场，1400万摄像头带有稳像系统和图像矫正能力，在高速飞行、快速转弯、较大风扰等情况下仍可获得非常稳定的影像，其拍摄的照片带有鱼眼效果（如上图），视野很广，但视频图像为正常效果，从高处俯视自己和景物，或者从近处平视一些巍峨建筑的感觉相当特别

总结： 智能移动设备、出色飞行能力和强大拍摄能力的结合，使得Bebop Drone成为一款非常炫酷而有趣的数码玩具。需要注意的是，Bebop Drone的性能，特别是增强版的性能远高于市面上的常见无线遥控飞机，放飞时的高度、距离需符合当地法规，并且应注意规避电线、天线等设施。



Bebop Drone增强版提供了同色系控制器，带有高精度物理摇杆，可以搭配手机或平板电脑使用，内置天线可将遥控距离提升至2km，还能连接多种头戴式显示器，让用户以第一人称视角观察，享受更逼真的飞行体验

轻薄适用
AOC I2579V显示器

■ 魔之左手

随着多种高性价比广色域面板的普及，越来越多高性价比又很有特色的显示器出现在我们面前，对准备进一步提升显示能力的用户而言，AOC I2579V就是这样一款很不错的选择。



炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★★☆

◆AOC◆已上市◆1259元◆附件：电源线、视频线、质保证书、驱动光盘等◆推荐：长时间使用电脑的用户，多显示器用户◆咨询电话：400-887-8007（服务专线）◆相似产品：AOC I2579VM、明基EW2440L等



I2579V采用25英寸全高清面板，异常纤细的2mm边框特别醒目。虽然边框内仍有9mm的图像黑边，不如一些中高端窄边显示器，但也比大多数常见显示器的20mm左右边框要窄得多，且因为边框无凸出，可视角度和视觉效果都更出色，很适合使用多显示器组合而不会遮挡图像



I2579V采用电源外置方式，机身轻薄，提供了DVI和VGA两种接口

I2579V采用AH-IPS广色域面板，拥有很好的色彩显示和还原能力，且可视角度更大，达到178°。其最高亮度为250cd/㎡，最高动态对比度2 000万：1，灰度响应时间6ms。它采用不闪屏设计，长时间使用也不会感到疲劳，另外还支持Clear Vision瑞丽屏技术、DRC丽比技术、DCB动态色彩增强技术等，还可通过驱动软件进行自由分屏。

总结： AOC I2579V是一款高性价比、画质出色、外观靓丽的大屏幕显示器，其适应面非常广，无论是游戏竞技、日常办公还是影音娱乐，都完全可以胜任。

变革将近 解读近期SSD的发展

文 | 墨汁做寿

前言：固态硬盘（Solid State Drive，以下简称SSD）在本世纪10年代进入消费级市场后，一直被广大用户期待成为PC主存储器。但到目前为止，除了一部分笔记本电脑外，SSD却依然是配角。作为半导体产品的SSD本应符合摩尔定律，但未能快速普及，是否说明发展速度不够呢？如今SSD市场的主流容量终于从只能作为PC数据存储配角的128GB转向更实用化的256GB时，其发展却遇到了新的瓶颈，大量产品突然转向了PCI-E等新接口，这又是什么情况呢？参考历年来多款产品的评测经验，以及同美光消费事业群资深工程师的交流，来了解一下SSD的现状与未来吧。

SSD的乱局

SSD曾经是高端存储的代名词，其强悍的性能让习惯了机械硬盘的用户为之倾倒，虽然半导体存储技术如U盘、内存早已出现，但让半导体元件能够同时长期牢固地存储数据和高速刷新数据，却并不是一件容易的事情，所以初期的SSD厂商并不多，大都是经验丰富的半导体存储大厂如英特尔（图1）、美光、海盗船、威刚、金士顿等。由于容量价格比太低，所以英特尔在其芯片组中还内置了智能响应技术（SmartResponse），用SSD进行常用数据加速，而不是替代机械硬盘。

不过随着NAND存储芯片和控制芯片技术与产品的扩散，目前越来越多的厂商推出了SSD产品，其中很多价格非常吸引人，但它们的质量如何？特别是难以通过简单测试获得的稳定性、寿命等指标，都让人相当担心。当然也有人认为，同样的存储芯片与控制芯片，做出的产品不会有太大差别，这种说法是正确的吗？

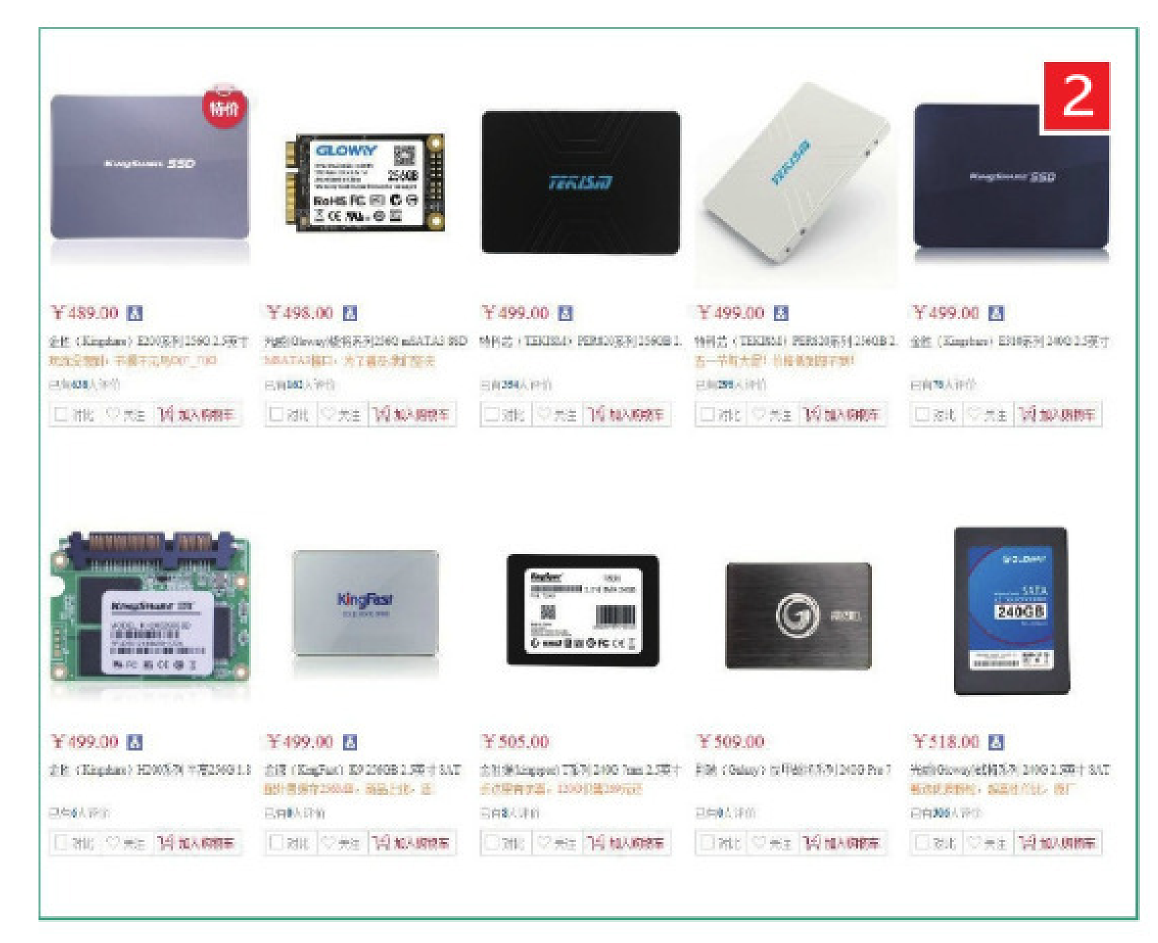
对所谓杂牌或白牌SSD，美光消费事业群资深工程师认为，存储芯片的品质是非常重要的，美光旗下所有的SSD虽然会采用其他厂商的主控芯片，但只使用自己的NAND存储芯片，以保证性能以及寿命。美光会与主控芯片厂配合，针对性地编写更适合自己产品的Firmware（固件），这样才能获得更好的性能，并且加入实用的特色功能。例如美光提供的SSD硬件加密功能，对于需要特别加密的用户，如将数据与电脑绑定时，采用软件方式，处理器运算需要7小时左右，美光SSD的硬件加密只需要0.5～1小时；ReBuild功能则会在电脑无动作4～6小时后，对数据进行重构整理，可以修复一些错误，并且提升性能。

美光自产NAND为其SSD提供了足够寿命保障，例如新一代英睿达MX200 SSD的TBW（总计写入字节数）为容量的320倍，在3年保质期内，需要每天写入相当于自身1/4的数据量才能达到；入门级的BX100全系列TBW达到72TB，对最高容量的1TB产品来说，也需要重写72遍，大约相当于在保质期内每天写入65.7GB数据。

很明显，对很多急于以最低价格推出SSD的厂商来说，抢时间上市、成本限制以及难以保证元件来源的统一性和品质，都使其产品无法进行很好的软硬件优化，所以网



■图1：早期英特尔40GB SSD，容量不够安装系统和存储常用数据，更适合用于智能响应技术



■图2：杂牌SSD价格优势明显，甚至比降价后的大品牌旧产品线更便宜



■图3：2011年的金士顿SSDNow V+100系列64GB型号价格达1700元

上一些被人评论为“万国牌”芯片的产品，即使价格便宜（**图2**）、性能尚可，在稳定性和寿命方面也难以保证。

SSD的摩尔定律

摩尔定律的简单说法就是“当价格不变时，集成电路上可容纳的元器件的数目，约每隔18～24个月便会增加一倍，性能也将提升一倍。”当然对于SSD来说，元器件数目的提升更直接地反映在容量上，其次才是性能提升。

不考虑性能提升，我们可以看到从2010年32/40GB SSD开始进入消费市场，到2014/2015年主流容量从120/128GB转向256GB，仅从容量来看，60个月内容量基本完成了3次翻倍，与摩尔定律吻合。其实如果考虑到价位，我们会发现更让人惊讶的现象，那就是在4年的时间中，定义主流SSD的价位实际上是下降的，例如2011年6月左右，高性价比64GB SSD的价格在900元左右，一些大品牌产品动辄千元，甚至达到1500元以上（**图3**）；而目前主流品牌和型号120/128GB SSD的价格实际在350元左右，240/256GB SSD的价格则为600～700元，且产品价格更集中在主流价位，价格区间缩小，高端产品比例明显降低。

其实在容量价格比之外，SSD的速度、寿命等关键能力也在不断提升，例如从我们近几年来实测的数个样品中，就能看到每一代SSD明显的传输速度提升（**表1**）。

不知道大家有没有注意到，在各代样品实测成绩中，并没有出现读写速度明显超过560MB/s的产品，并且这一能力在2013年中期的希捷600达到后，一年半以上的时间都没有任何提升。也就是说，SSD的发展显然遇到了某种困难，它到底是什么？又该如何解决呢？

SSD的困局和破解

SSD在消费市场全面普及之前，其发展就已经遇到了阻碍，但这一障碍并非来自其自身，而是SATA接口，根据美光资深工程师解释，目前速度最高的SATA 3.0接口理论传输速度为750MB/s（6Gbps），但其自身的控制信号传输、冗余校验等数据流大约会占用150～200MB/s的带宽，留给主要数据传输的通道其实只有550～600MB/s，目前550MB左右的最高读写速度已经达到了SATA 3.0能够提供的最高水平。

当然大部分厂商在为媒体送测样品时，都倾向于本代性能比较突出的型号，SSD厂商也不例外，例如希捷600虽然性能出色，但价格在同时期产品中显得略高，应属中高端产品，这些产品遇到了接口瓶颈，完全可以不计成本和普及率的使用一些特殊设计，例如利用一些中高端主板空余的PCI-E插槽接口、新主板才配置的新型接口，或者要求高端用户自行购买转换接口等。但随着主流产品的性能提升，一些主攻性价比市场的SSD也同样遇到了接口瓶颈时，大规模的接口更新将不可避免，而近期英睿达送测的一款高性价比产品——BX100（**图4**）让我们相信，这一时刻在2015年就会到来。

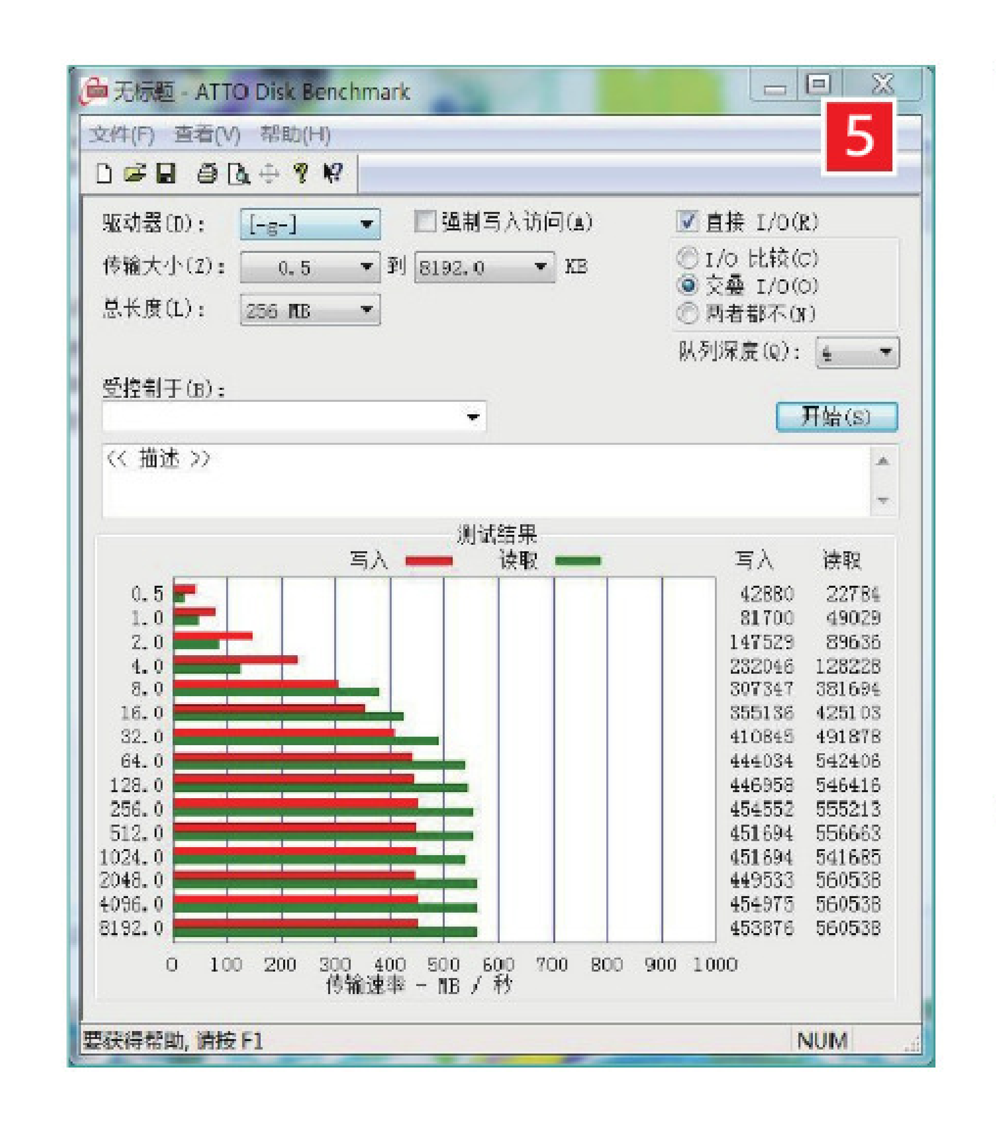
从外观上看，除了贴纸上隐藏的文字为“BX”之外，BX100与更高端的MX100/MX200没有什么不同，金属外壳赋予了它出色的质感、安全性和良好散热能力。

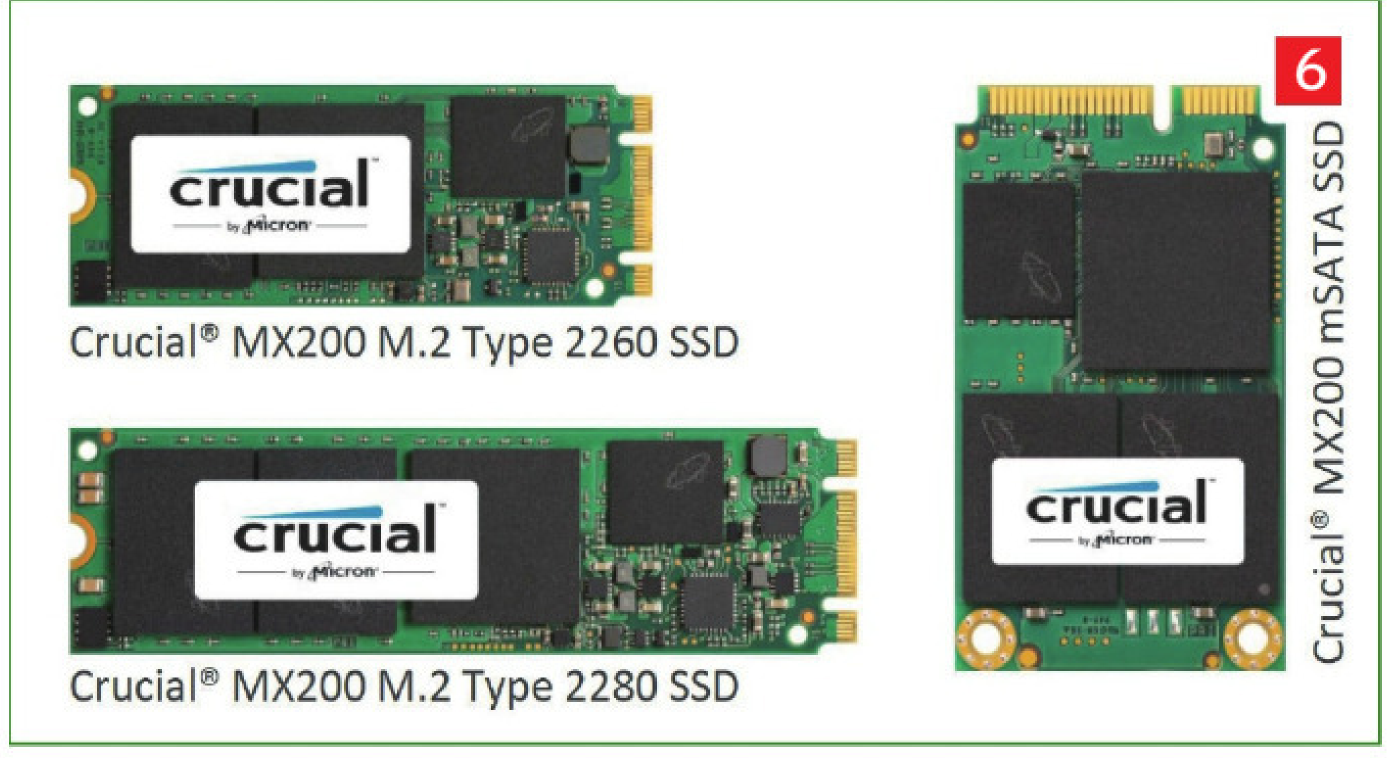
推出时间	型号	样品容量	实测读取	实测写入
2013年5月	英睿达M500	480GB	329.8MB/s	407.6MB/s
2013年5月	希捷600	240GB	472.0MB/s	560.5MB/s
2013年8月	三星840 EVO	500GB	436.9MB/s	419.5MB/s
2014年4月	英睿达M550	512GB	508.9MB/s	560.5MB/s
2014年6月	英睿达MX100	512GB	510.1MB/s	546.6MB/s
2015年3月	英睿达MX200	250GB	511.3MB/s	561.8MB/s

■表一：以内地市场实际送测/推出时间为准

■图4：英睿达入门级SSD BX100







■图5：BX100 500GB SSD软件测试结果

■图6：英睿达MX200有多种接口的型号

在内部配置上，BX100也仍然采用美光自产闪存，不过控制芯片为成本较低的慧荣SM2246EN。

在实际测试中，我们采用英特尔原厂Z87主板的原生SATA 3接口，操作系统为64位Windows 7，安装相应驱动。BX100的读写速度测得为560.5MB/s和455.0MB/s（**图5**），大型游戏目录实际拷贝测试的读写速度均超过400MB/s。

尽管读取速度同样达到了SATA 3接口的极限，但面向入门级市场的BX100只有SATA接口一种产品，而为中端用户准备的MX200却有M.2（NGFF）接口可选（**图6**），这一接口基于高带宽的PCI-E总线，可提供9倍于SATA 3的传输速度，很可能是未来SSD的主要接口之一。

接口与制造技术变革

在SSD进入消费市场之初，厂商大概并没有想到会这么快达到存储接口的速度极限，这样的例子在IT发展历史上并不少见，而且SSD也早已开始进行其他接口的尝试，例如在MacBook Air中使用的PCI-E接口（**图7**），为SSD提供了最高5GB/s的传输带宽；英特尔则提出了同样基于PCI-E总线的NGFF（后更名为M.2），传输带宽与苹果接口类似。这些接口的发展和特色在2014年第9期的相关专题中已有详细介绍，我们这里不再赘述。

在SSD探索新接口、新形态的过程中也出现了一些问题，例如使用PCI-E接口的新MacBook Air就有SSD不稳定的报告。美光资深工程师表示这与其过高的运行速度和无金属外壳导致散热不佳应该有一定关系，也正是美光不急于推出高速接口产品的原因之一。当然在制造工艺有了大幅提升后，以新的16纳米甚至更精细工艺制造的SSD，应该可以更稳定地高速运行，也更适合新一代接口和形态。

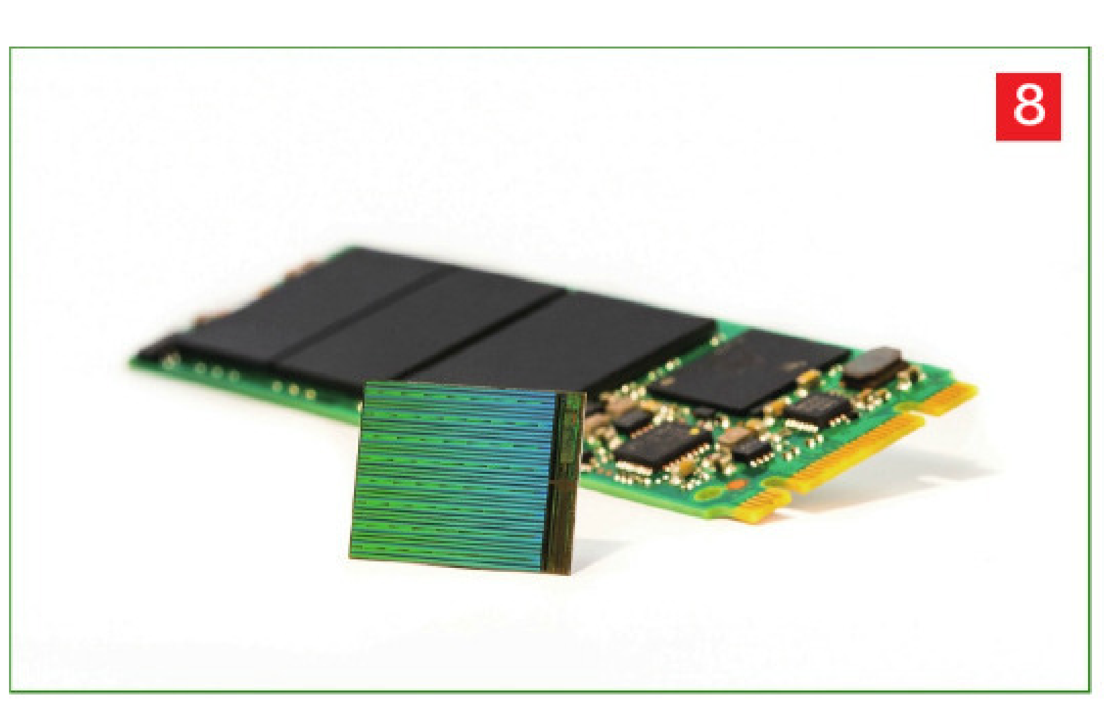
也许很多人并不知道，作为业界最大的半导体生产商之一，美光的存储芯片生产厂是与英特尔合资兴建的，其中产出的芯片也是两家分配使用，所以美光与英特尔的SSD存储芯片是来自两家半导体大厂的深度技术合作。例如近期这一生产厂会引入美光与英特尔共同开发的3D NAND技术，垂直堆叠多层数据存储单元，可在更小的空间内容纳更高存储容量，进而带来明显的成本节约和能耗降低。据称，基于3D NAND可制造出容量比同类NAND技术高3倍的存储设备，而更高容量密度的存储芯片，可以促使SSD从2.5英寸转向轻薄的M.2等接口（**图8**），同时提供满足用户需求的容量和价格。

总结

虽然SSD的市场不断扩大，但对关心SSD发展的用户来说似乎有些太沉静了，其实在平静的表面之下，随着接口的更新和生产技术的进步，一次引人瞩目的变革已经近在眼前，也许在不久以后，我们就将见到完全不同的SSD主流形态和市场格局。P



■图7：MacBook Air的PCI-E SSD接口为其自有设计，与图6，8中同样基于PCI-E总线的开放接口M.2不同



■图8：3D NAND提供的高容量，可以让SSD容量体积比大幅提升，特别适合M.2等接口

特别策划

最轻的阅读体验

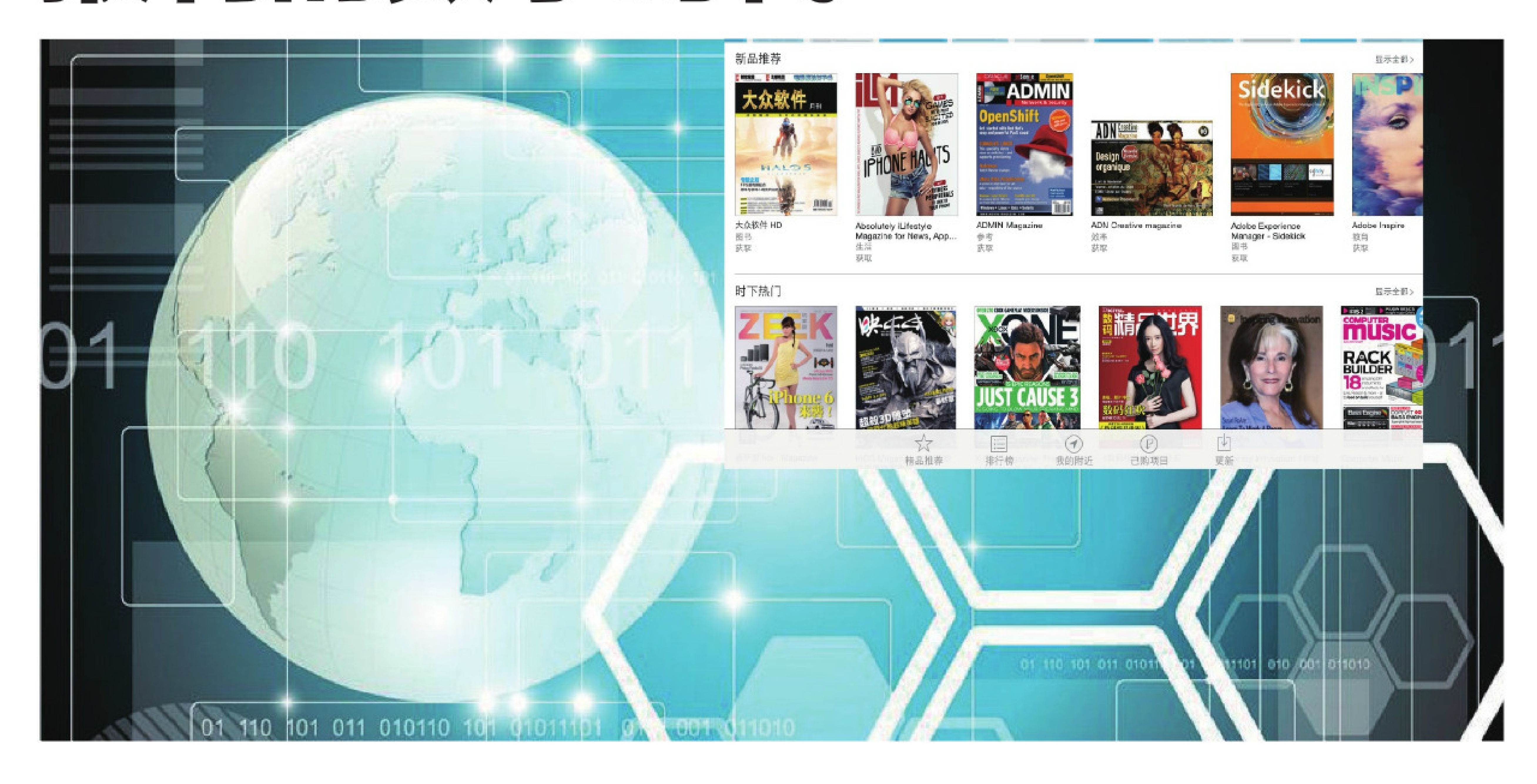
数字报刊



在电脑排版之后，报刊杂志正在经历一个新的电子化过程，那就是数字化发行，从PC端到手机端、从电子市场到自媒体和通讯软件，数字化报刊正在迅速改变我们的阅读习惯。数字报刊应该是目前最随意轻松同时又最节约的阅读方式了，在所谓的轻阅读时代，数字报刊正在逐渐改变人们的获取信息、享受阅读甚至是消磨时间和生活休闲的方式。

导 读

报刊的数字时代



文 | 宏安

> 数字报刊是计算机技术、互联网技术、通讯技术、传媒技术高速发展的必然产物，尽管渠道和平台各异，但无疑是传统媒体前行的主要方向。

数字报刊又叫电子杂志、网络报刊、数字报纸，它是计算机技术、互联网技术、通讯技术、传媒技术高速发展的必然产物。从纸质到数字化，是传统传媒面对新科技、新需求做出相应变革的积极应对策略（**图1**），在保持传统媒介固有受众的基础上，积极的推出数字报刊、电子杂志，吸引更广泛的受众，成为传统媒体前行的主要方向（**图2**）。

数字报刊的起源和发展

世界上公认最早的第一本杂志是于1665年在阿姆斯特丹出版的《学者杂志》，距今已有整整350年，但历史要短得多的数字报刊具体起源于何时，却众说纷纭。无可争议的是，上世纪90年代是数字报刊诞生的时期，几大因素催生了数字报刊——首先，1993年英特尔发布了Pentium（俗称586）中央处理器芯片（CPU），1995年微软公司推出了Window95，它们的结合让个人电脑在上世纪九十年代得到了跨越式的发展，以多媒体硬件为代表的软硬件技术得以普及，这为作为多媒体产物的数字报刊的推出铺平了道路；其次，在上世纪90年代，互联网技术终于从实验室和专业应用领域走向大众，以56K MODEM、ISDN为代表的家用“窄带”接入技术得以推广，“网络即传媒”的理念不




2

人民日报

习近平出席万隆会议60周年纪念活动

人民网 people.cn

人民日报图文数据库（1946-2015）

习近平出席万隆会议60周年纪念活动

人民日报客户端

IOS版

Android版

人民日报手机报

■图1：数字报刊时代风险与机遇并存
■图2：数字报刊成为业界必不可少的“发行”渠道





■图3：国内最出名的美国期刊《时代周刊》的电子版

■图4：《神州学人》网站上标有“中国首家网上媒体”

断深入的同时，也让数字报刊能借风而起；再次，互联网发展对传统媒体带来影响当时已显现，一些前沿大型媒体集团“多条腿走路”尝试网络化传播成为必然。

故而从1994年起，数字报刊开始萌芽，作为现代互联网技术的发源地，美国的一些媒体纷纷推出数字报刊，从《纽约时报》《华盛顿邮报》《华尔街日报》《洛杉矶时报》《芝加哥论坛报》《时代周刊》《新闻周刊》等著名报刊到地方性小报（图3），掀起了一股又一股的数字化浪潮，并为谁才是第一个吃现代“电子杂志”这个螃蟹的人争论不休。从世界范围看来，至1994年底，共有78家报纸发行了网络版，1998年底增至4925家。

在中国，谁才是国内第一个推出数字报刊的媒体同样也有争论。一般认为，国内第一份进行互联网传播的中文电子期刊是国家教委创办的《神州学人》，于1995年1月12日开通服务（图4），通过中国教育和科研计算机网进入互联网向全球发行，主要是为出国留学人员服务，该刊是文摘型新闻周刊，从国内几十种报刊中摘取一周最重要的信息，每周五出版；国内第一份电子版杂志则是1995年伊始在上海问世的《电子信息与通讯网络杂志》，它是在China-LINK电子信息网络上出版发行的，每月出版一期，免费供给该网络上的所有用户订阅。另外《中国日报》宣称其网络版是“中国第一家上网的全国性报纸”。

之所以出现这样的认同差异，主要是数字报刊的展现形式从萌芽期便开始分化：或者互联网即媒体，立足互联网推出具备报刊特征的信息媒体；或者在互联网上建立独立的网站，将纸质报刊的内容原封不动或部分搬上网络进行展示；或者在互联网上建立独立的网站，在展示传统报刊内容的同时，也提供其他的互联网信息服务，成为综合性的信息平台（图5）；或者数家媒体联合推出数字报刊平台；或者通过第三方数字报刊推广平台进行制作或展示。

在这么多报刊电子化发行的方式中，哪一种才是“正道”根本无法说清，更难以确定谁是第一家。当然，无论哪一种发行方式，都必须要符合报刊“连续出版物”的基本特征，也就是“只要是一种远程存取的电子连续出版物就可被承认为电子杂志/数字报刊”，而且数字报刊的发展路径虽然不同，但做到了殊途同归，其中大多数最终都进化为多媒体、多平台、多渠道、综合性数字发行。

从上世纪90年代开始，传统媒体发展呈现出“数字化、智能化、社会化和移动化”四大趋势，最终数字报刊从萌芽走向了如今大繁荣的局面。而在今天，数字报刊又开始从“纯文字版、超链接化、FLASH化”向全媒体融合化发展，数字报刊制作越来越精美（图6），兼具了平面与互联网两者的特点，且融入了图像、文字、声音、视频、游戏等相互动态结合来呈现给读者，能提供媲



■图5：综合性网络平台式的数字报刊

■图6：数字报刊的发展没有极致





■图7：数字报刊平台的内容和商务模式都不断走向完善

■图8：大众软件电子版

8
大众软件2015年1月...
¥1.0
大众软件2014年（12...
阅读
大众软件2014年（11...
免费
大众软件2014年（10...
免费

美甚至超越传统平媒的阅读体验，通过互联网能更快捷的与读者实现信息交流与互动，更重要的是，数字报刊一出版就是“全球发行”。数字报刊与传统平媒阅读体验的明显区分，也说明了它真正走向了成熟，正在逐渐脱离传统媒体的怀抱。

目前制作数字报刊已可称为“多媒体数字报刊”，成为独立于传统媒体的新媒体形式，扫描或点击，就会听到声音、看到视频、直连相关网页，这在平媒时代似乎令人难以置信，但这正成为现代数字报刊发展的主流趋势。它打破传统的阅读方式，同时也向传统的“文字加图片”的新闻生产方式提出新的要求，自媒体的兴盛、移动媒体的崛起和媒介融合需求的不断提升不断考量着专业从业者的神经。

2010年后，国内数字报刊的发展进入鼎盛期，一些前沿媒体集团纷纷在此方面发力，例如光明日报社率先提出“融媒体”的概念，从理念、流程、技术、产品、渠道、人才、市场、资本等8个方面统筹融媒体的发展，把《光明日报》的核心价值、影响力与光明网的传播力有机融合，通过光明云媒、云端读报等新媒体产品，形成新的传播链，实现融媒体价值。华西都市报社提出了全新的融合发展i战略，向资讯（i-Media）、社交（i-Link）、电子商务（i-EB）、互联网金融（i-Finance）4个方向突破（**图7**），推出全新的新媒体精准投放广告系统（i-Delivery），以期实现指数级增长。杭州日报报业集团则提出“建设‘1+3’现代传播体系”的战略目标，即建立一支紧密合作的全媒体采编队伍，一套融合报纸、网站和移动终端等3种媒体发布渠道的运作体系，实现报纸、网站、APP客户端、微博、微信五大平台协同，全时段发布、实时发布、多屏发布、立体发布。国内时尚类四大传媒企业之一。《瑞丽》杂志很早就开始了平面杂志与数字媒体的融合，微电影、轻应用、手机App……，其中“瑞丽美妆”智能手机客户端，自2012年10月上线以来日均活跃用户达3万人。

作为一本创刊20年的老牌电脑娱乐与应用杂志，最高月发行量达到70万册的《大众软件》，我们也决定从2014年开始进行网络化尝试，正在积极向移动端转型（**图8**），“我们想做的，并不仅仅是杂志的电子版，我们希望能做出一个全新的、完整的、继承杂志精华风格的移动媒体。”

平媒的数字化之路

数字报刊也正带动传统平媒的数字化和平台化、全媒体化，如今，读者拿到报刊，通过扫描二维码，就可以直击新闻现场、追踪事件进程、互动新闻观点、浏览无穷的资料信息链接，可以直接与编辑记者互动，可以直接发评论，享受贴心的全媒体全信息平台服务，甚或直接进入链接网站消费、购物。不仅可扫条码看商品介绍、评论、价格，还可扫二维码浏览资讯，下载手机软件、电子书、数字报刊、主题、铃声、游戏等。阿里巴巴甚至与52家报社签署了合作意向书，探索“码上淘”的模式（**图9**），“媒体电商”正在进一步拓展合作的深度与广度。报纸读者可以通过扫“淘宝码”买到价廉物美的商品，近千万张报纸不再是一个孤立的端口，除了提供新闻之外，报纸还将成为散布城市各社区、各家庭的移动商品“柜台”——“码上淘，一切码上开始”（**图10**）。



■图9：市场需求逼迫平媒数字化



■图10：目前我们的二维码主要用于连接产品官方主页、购买页面等内容和资源

主流产品全扫描

随着被称为流行风向标的苹果公司在iOS中内置“报刊杂志”功能（**图11**），让数字报刊的关注度更高，一些业者甚至认为这是数字化报刊移动化发展的一个里程碑，说明数字报刊这一产品开始被广泛接受。

从实际体验来看，iOS设备上的“报刊杂志”功能就是一个数字报刊推广使用平台，可为用户实现数字报刊的收集、整理、订阅功能（**图12**）。iOS用户可以在设备主屏幕上找到“报刊杂志”标示并点击进入该应用。然后点击中间的图标或是右下角的“商店”，便可进入iTunes商店的报刊杂志专区。国内用户可以贴心的发现，这里大部分陈列的都是中文报刊，每个杂志和报纸都是独立的App，所以你想阅读某个报刊就需要下载某个App，然后它才会显示在“报刊杂志”中。对于需要付费才能阅读的报刊，当你购买该“报刊杂志”出版物后，它会添加到你的资料库中并从你的iTunes Store帐户中收费。对于阅读过的报刊，也可将其删除，方法是长按图标点击左上角的“X”就像卸载应用一样。

除了苹果移动设备直接置于系统内的“报刊杂志”应用，我们在各个平台上，都能通过很多渠道找到自己喜爱的数字报刊。

PC端的选择

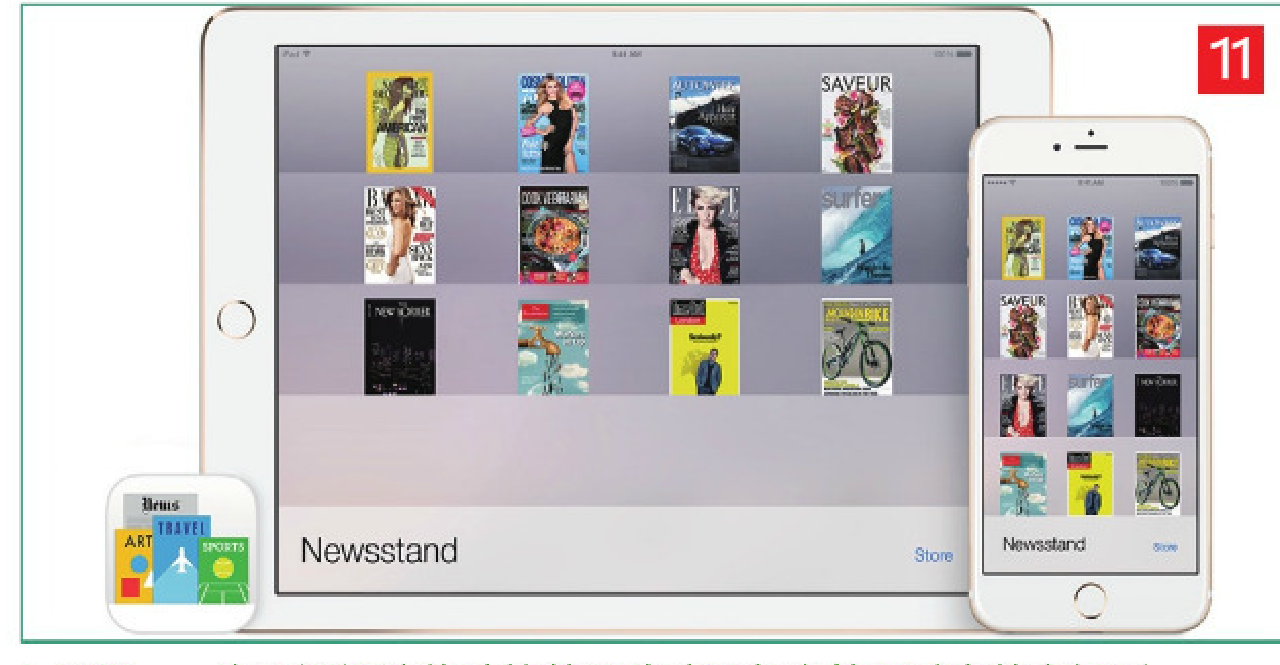
●读览天下

http://www.dooland.com/

读览天下电子杂志平台号称是中国最大的正版电子杂志平台（**图13**），免费在线电子媒体阅读发布平台，提供免费在线杂志阅读，免费杂志原版下载等服务。读览天下作为中国领先的移动互联网阅读平台，目前拥有综合性人文大众类期刊1000余种，内容涵盖新闻人物、商业财经、运动健康、时尚生活、娱乐休闲、教育科技、文化艺术等领域，与其签约的知名媒体包含《三联生活周刊》《Vista看天下》《南方人物周刊》《南都周刊》《女报》《创业家》《意林》《兵器知识》《摄影之友》《体坛周报》等。

从实际体验来看，读览天下聚集了国内众多的数字报刊内容，分为“时尚生活、娱乐休闲、运动健康、教育科技、商业财经、新闻人物、文化艺术”几大类，读者可以根据自己的偏好找到自己想看的数字报刊内容。读览天下也提供了数百本免费杂志供大家“免费体验”，所有数字报刊都支持“在线阅读”和“下载阅读”，以在线阅读为例，读览天下的阅读界面简洁易懂易操控，对于非全高清分辨率的显示屏，鼠标左键点击相应页面便可放大页面，用鼠标滚轮上下滚动便可对整个页面进行清晰的放大浏览，而再次用鼠标左键点击页面则可实现页面缩放。将鼠标左键指向页面上方，还会出现读览天下的阅读操控界面，该界面可实现“目录、打印、帮助、放大缩小、文章内容搜索、页面直达”等实用功能。

对于没有在首页展示的数字报刊，我们还可通过主页上方的“搜索”框实现“直达”，例如，我们在搜索框中输入“大众软件”，便可直接找到《大众软件》已上市的数字版本，大家可以直接点击最新期刊数进行试阅读或付费阅读，也可点击“更多过往期刊”进入《大众软件》的主页面（**图14**），更有选择性的阅读。例如，我们选择点击“阅读”按钮，可对当月期刊前10页的内容浏览，可通过目录页对当月期刊的内容一目了然（**图15**），如果有自己喜欢的内容，则可选择“购买”进行全刊阅读。“大众软件”数字刊目前的特惠价仅3元1本，相比纸质版本和同类数字期刊近10元的报价，



■图11：一向强调阅读体验的苹果移动设备当然要融合数字报刊





■图13：“读览天下”

■图12：iOS在阅读能力方面一直走在业界前列



■图14：每一种在线杂志都能分门别类的搜索到

■图15：读览天下的阅读操控界面

例如《微型计算机》数字刊电子价9元1本、《新潮电子》数字刊10元1本、《数码精品世界》数字刊15元1本，《大众软件》数字刊可谓相当实惠。

点击"购买"后，可输入已注册的读览天下账号登录付费页面，也可通过"腾讯或新浪微博"账号实现账号关联登陆。读览天下充值支持"银联卡、支付宝、财付通、手机充值卡"等等方式。通过这样的购买方式看报刊，感觉比转书摊购买便捷多了。

值得关注的是读览天下推出的各种客户端中也包含PC版本的客户端"读读宝"。虽然该客户端主要功能与能力和网页版大同小异（**图16**），但可以更好地支持在线阅读及离线下载阅读，具有收藏功能，可随时收藏感兴趣的杂志或文章，还可关注最新上线的杂志品牌，通过书架管理功能可以查看已购买、已下载、正在下载、我的收藏、已阅读的内容，方便查找。书签功能可方便用户随时标记。例如我们要收藏某杂志，可单击该杂志封面，在系统自动弹出的杂志书刊的界面窗中点击"收藏此杂志"即可。收藏的杂志会在书架的"我的收藏"内显示。

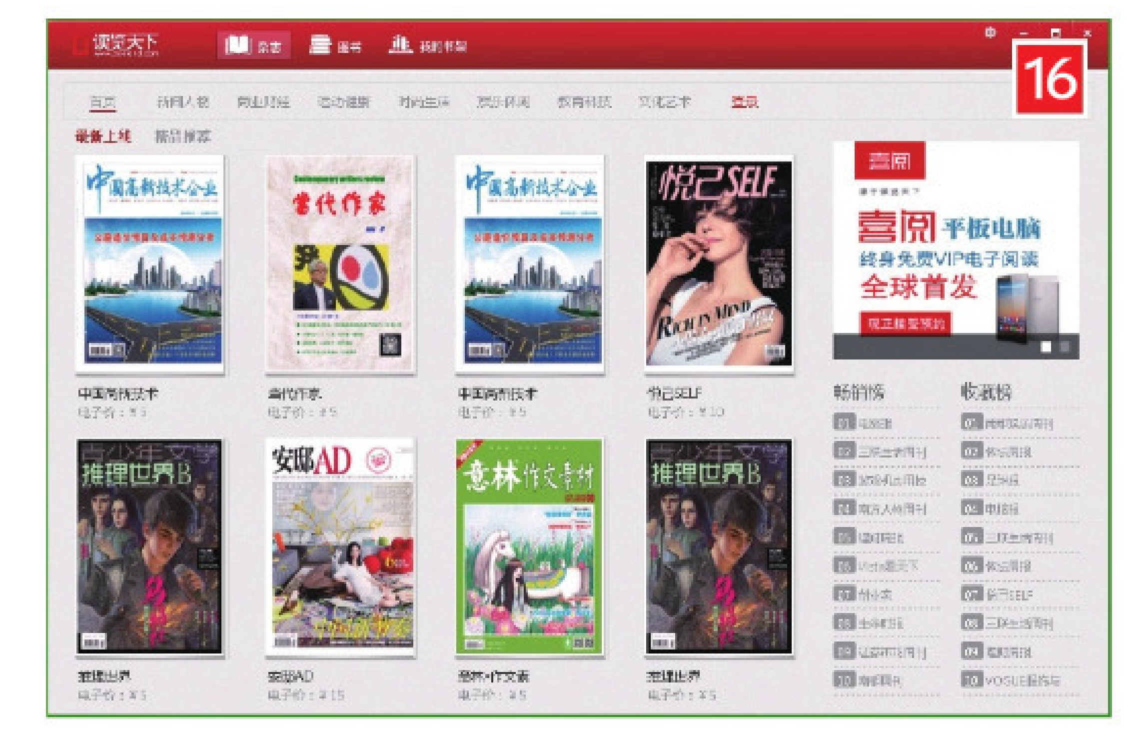
●龙源期刊网

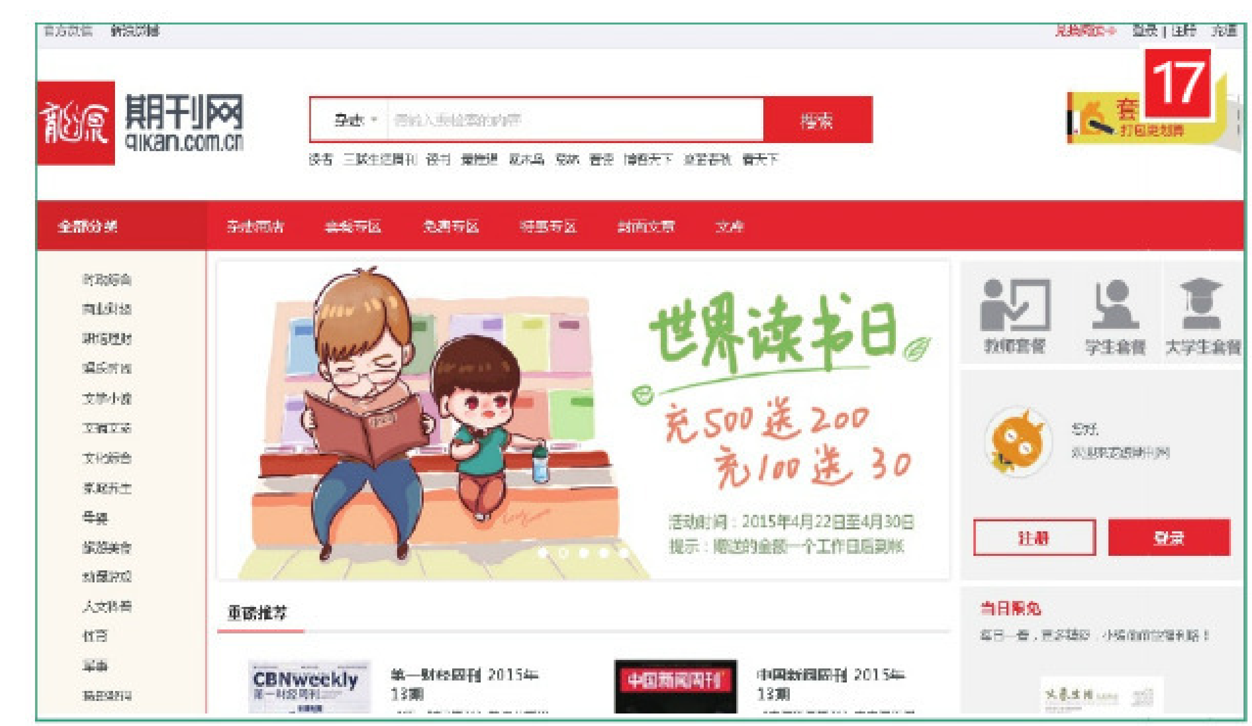
http://www.qikan.com.cn/

龙源期刊网是全球第一家付费阅读网站，也是全球最大的中文期刊网（**图17**）。龙源期刊网作为中文期刊第一网，目前全文在线的综合性人文大众类期刊品种已达到3000种，内容涵盖时政综合、商业财经、职场理财、娱乐时尚、文学小说、文摘文萃、文化综合、家庭养生、母婴、旅游美食、动漫游戏、人文科普、体育、军事、摄影数码、汽车、艺术收藏、学术、外文期刊、农业乡村、学生必读、教育教学等领域。"文库"是其一大特色，"文库"是一个文章收录平台，收录有国内绝大部分期刊的所有文章，且全部拥有期刊社正版授权，可为老师、学生、媒体人士、研究人员提供专业的文章检索服务。

龙源期刊网有"免费专区"，注册登录后可"阅读"包含一些最新期刊在内的免费数字报刊，点选某杂志，进入该页面后，选择"原貌版"，可免费阅读全刊。龙源期刊网采用双击方式放大或缩小页面，放大后移动鼠标可对不同部位页面进行阅读（**图18**）。

当然绝大多数数字期刊还需充值购买阅读。龙源期刊网目前有两种付费形式，一为"充值"：充值一定金额后，可单篇文章、





■图16：读览天下拥有齐备的客户端
■图17：龙源胜在"藏书"众多
■图18：龙源网的阅读界面直观了然





■图19：龙源网套餐算下来更实惠

单本杂志或购买套餐阅读；二为“文库会员”：包月200元赠送80元，包年2000元赠送800元，文库会员可查阅文章全库的文章，不能阅读原貌版。此外，龙源期刊网还推出有“套餐专区”，例如“CEO必读套餐、先锋大学生套餐、生意理财套餐、职场上班族套餐、高考直通车套餐”等等（图19），以“先锋大学生套餐”为例，套餐价格99元，购买该套餐将获得《读者》《译林》《看天下》《大学生》《电子竞技》等23种杂志未来一年的阅读权限，订阅后请直接点击套餐进行阅读。值得注意的是，龙源期刊网的大部分数字期刊都有优惠还有“最新特价”区，其电子价大都比其他站点便宜。

移动端的选择

●Vc阅读

随着手机、平板电脑等移动互联网设备的普及，人们越来越倾向于使用移动互联网设备进行阅读。Vc阅读平台就是一款主要针对移动平台的互动分享和一站式阅读软件（图20），是全国首个集书报刊等多种媒体形式于一体的、覆盖iOS、Android、Windows 8三大平台的面向终端用户的内容应用平台。Vc阅读内容主要精选了书、报、刊中的资源，集合《三联生活周刊》《看天下》《人民日报》《南方人物周刊》《费加罗》《大众软件》《体坛周报》等优质媒体资源，在各大应用商店均可免费获取。通过这一内容聚合平台，媒体内容可以实现多渠道的销售。

从Android客户端来看，Vc阅读分为Vc阅读、Vc阅读HD两种版本，前者适合于手机客户端，后者更适合于平板及平板电视客户端。Vc阅读客户端界面简洁明快，分为“推荐、书城、书架、设置”4个选项，“书城”分为“杂志、图书、报纸”三大选项，每一选项里又细分几个选项，如“新闻、生活、时尚、财经、汽车、旅游、教育”，可以按需较便捷的找到自己喜欢的报刊。目前Vc阅读大多数的刊物都处于“免费”优惠状态，值得喜欢看免费电子报刊的读者关注。

Vc阅读也具备较强的搜索功能，点击界面上方的搜索图标，输入搜索关键词，如“大众软件”，便可找到《大众软件》自2014年以来的各期数字刊（图21）。Vc阅读中除了2015年的《大众软件》数字期刊需要付费阅读，2014年的期刊都可免费阅读，而这些期刊在其他网站都需付费3元。触摸“免费”按钮，平台便会自动下载该期刊并将其陈列到“书架”中，下载完成的报刊会变成“阅读”状态，触摸“阅读”按钮即可对整刊进行细致阅读。

新的《大众软件》数字版分为上中下3部分，每部分收费价格仅1元，更便于喜欢杂志不同部分内容的读者购买阅读。从实际阅读体验来看，Vc阅读支持版面切换、缩略图导航、分享、评论等功能，可通过滑动、点击等，实现文字、图片、音频和视频的播放与切换，点击阅读页面上方的三角形按钮，目录、返回等导航键菜单就会出现（图22）。但不支持页面任意放大功能，只有适合屏幕与全尺寸两种规格，也不支持横屏模式，更适合于大尺寸手机及平板客户端阅读，在6英寸以下的手机中一些原版数字刊字迹难以看清，全尺寸时页面又有些太大，阅读需要不断划动，这点还需改进。

●悦读网

网站直达：http://www.zubunet.com/

悦读网创建于2005年，是中国最具创新力的数字出版发行平台之一（图23）。与时尚传媒集团、中国国家地理网、瑞丽集团、财经网、财新网、新旅行网站、上海文艺出版社、当当网等众多刊社、出版机构正规签约上线，内容涵盖财经、管理、时事、时尚、汽车、家居、体育、数码等30多种类型，力求能百分百完整呈现纸刊内容，原汁原味的展现期刊出版行业的精华和积累。



■图20：Vc阅读的界面简洁明快



■图21：很多往期杂志全免费阅读



■图22：Vc阅读比较适合大屏手机或平板



■图23：目前很多数字报刊横跨数种客户端



■图24：悦读网Android客户端已数年未更新

当然，细心的读者也能从“阅读网”首页上“Bambook、云中书城”的链接发现，“阅读网”和“云中书城”一样，都是盛大文学运营的网站之一。

悦读网是较早开展移动端阅读的中文数字期刊网站，2012年悦读网与苹果App store应用商店合作，在“报刊杂志”里面上线了大量的国内主流知名杂志，是“报刊杂志”栏目中发布最多中文杂志的国内App应用开发商之一。悦读网有网页版、PC电脑个人版、iPad应用版，还有怀疑已被废弃的Android版（**图24**）。Android版虽然长时间没有更新，缺乏明显特色，但基本能满足用户的数字报刊阅读需求。

●读览天下

读览天下在移动端应用方面同样走在了同行前面，具有iPad客户端、iPhone客户端、Android平板客户端、Android手机客户端、AIR客户端等齐全的移动客户端产品。据读览天下提供的数据显示，读览天下电子杂志iPad客户端上线后，不到一个月的时间内迅速积累到20万iPad用户。再加上iphone、Android等其他终端用户，读览天下互联网客户端总用户数量已接近200万。从读览天下Android手机客户端的实际体验效果来看，其功能强大（**图25**），能带给用户较完美的阅读体验，所以我们在移动端的选择章节也对其做一重点介绍。

下载安装进入读览天下Android手机客户端后，可见该客户端的版面相当精美，除了“推荐”和“促销”栏目，在“分类”栏目中可按“时尚生活、娱乐休闲、运动健康、教育科技、商业财经、新闻人物、文化艺术”等大类进行杂志查找。亦可点击“搜索”标示，直达所要找的杂志。下载的免费或收费杂志可在“书架”中找到。可显示阅读进度，可触控放大页面进行阅读，触摸页面可实现缩略图导航（**图26**）。考虑到在6英寸以下的手机中的展示效果，一些数字期刊不仅提供了“原版”，还提供有“图文版”、“文字版”，图文版可更好的自适应屏幕大小，虽然不如原版精美，但可为手机用户带来更清晰直观的阅读体验（**图27**）。

专业平台的选择

●地产信息平台——悦读通

http://www.yuedutong.com/

在数字报刊平台中，还有一些专业平台，可为相关从业者和爱好者提供术业有专攻的选择。例如“悦读通”就是这样的平台（**图28**）。悦读通隶属于完美地产网络科技集团，携手全国工商联房地产商会不动产





■图25：读览天下客户端相比同类客户端更完善

■图26：Android版读览天下使用起来很方便

■图27：读览天下图文版更适合于中小屏幕手机

■图28：“悦读通”专精于房地产报刊





全程运营专委会，致力于打造中国第一地产数字新媒体平台。悦读通以便利和超值的订阅方式及专业服务等操作模式赢得了客户并超越同行，频道建立以来，先后吸引《信睿》《中国购物中心》《万科周刊》《联合地产》《风马牛》《搜房周刊》等上千家房地产行业期刊“加盟”，合作伙伴遍及全国80多个大中城市，在业界树立了良好的口碑和美誉度。内容涵盖地产，以及地产人士所关注的装修、家居、建材、生活、财经等领域。发行方式上，除传统的电子期刊外，更是增添了电子报纸、电子楼书、视频楼书等新数字媒体营销形式。

从实际体验来看，悦读通几乎收纳了所有的地产报刊（期刊、内刊、报纸）、地产数据、家居建材报刊、地产楼书（原版楼书、网络楼书），能够为相关业者和购房者提供明晰的参考。悦读通的在线阅读界面专业易操作，“全屏、放大、缩小、封面、目录、上一页、下一页”功能一目了然（图29），“往期”能直观的将该数字报刊以前的期数陈列出来以供选看，“更多”则可按拼音字母查看所有的地产报刊，“帮助”则标明了键盘快捷键。点一下鼠标右键可以放大或缩小页面内容，用户可以根据自己显示屏的大小做出相应选择和调整。

●AB报

http://www.abbao.cn/

与其他平台报纸杂志书刊一把抓不同，AB报是中国领先的原版数字报阅读赏析网（图30）。它专注于“数字报纸”，从实际体验来看，它几乎搜罗了国内所有的数字报纸，可让媒体从业者及普通读报爱好者在互联网上较方便、快捷地阅读赏析全国各地各类报纸。但无论是“经典版”还是“赏析版”都不支持翻页功能，使用相对麻烦，直链的原版读起来相对要省心得多。

媒体自有平台

●广西日报传媒集团系列数字报刊

http://szbk.gxnews.com.cn/

为了便于读者阅读，很多报刊集团都建有自己的数字报刊平台，读者只需百度输入相关报刊的名字，便能直达阅读其数字报刊（图31）。例如广西日报传媒集团系列数字报刊阅读平台就是其中制作比较规范的平台，该平台依托广西新闻网，网罗广西日报传媒集团旗下《广西日报》《南国早报》《当代生活报》《南国今报》《今日广西》《广西画报》等各大媒体资源，是广西日报传媒集团各报网上新闻的独家代理，可及时高效地全面提供广西的新闻，具有丰富的资讯源。

从实际体验来看，该平台的操控简洁直观明晰，数字报的每一个版块都可点击单独显示成图文版，无论是“上/下一版、上/下一页、上/下一篇、前一天、本版导航”功能都非常好用，文章内容搜索功能也比较强大，鼠标指向“按日期查找”在弹出的月历界面中可非常方便的按日期选择观看过期报纸（图32）。页面文字具备放大缩小功能，可以兼顾不同视力者用户的需求。总之，整体来看，广西日报传媒集团系列数字报刊平台秀外慧中，其平台易用性阅读便利性易操作性值得国内同类平台学习。

●瑞丽电子杂志

http://emag.rayli.com.cn/

作为时尚先锋，《瑞丽》也是国内较早推出电子版的媒体。“瑞丽”已成形成了以《瑞丽服饰美容》《瑞丽伊人风尚》《瑞丽时尚先锋》《瑞丽家居设计》《男人风尚》等知名杂志为代表的期刊群，而瑞丽电子杂



■图29：悦读通的在线阅读界面专业易操作



■图30：喜欢读报又不喜欢“东奔西跑”的读者可以试试AB报



■图31：数字报、手机报成为平媒拓展的主渠道



■图32：广西日报传媒集团系列数字报刊的体验很好



■图33：瑞丽电子杂志的优点值得同行借鉴



■图34：Flipboard是网络文摘的典范

志亦成为平面媒体与数字媒体互动整合的典范。瑞丽《瑞丽裳》《瑞丽妆》《瑞丽家》系列电子杂志是由瑞丽女性网采用多媒体互动电子杂志制作软件iebook超级精灵软件制作，界面较为精美（**图33**），它们兼具了平面与互联网的特点，融入了文字、图像、声音、视频、游戏等相互动态结合的形式来呈现给读者舒适的阅读体验。页面可自由的放大，移动鼠标便可体验到近乎纸版的感觉。

自媒体

在数字化时代，媒体不再是单一形式，信息内容形式与传输平台的统一正使传媒业与互联网发生数字融合，进而走向多元化。例如“自媒体”。“互联网时代，人人都可以做自媒体。”什么是“自媒体”呢？自媒体（We Media）又叫“公民媒体”或“个人媒体”，“自媒体是普通大众经由数字科技强化、与全球知识体系相连之后，一种开始理解普通大众如何提供与分享他们自身的事实、新闻的途径。”自媒体平台包括博客、微博、微信、百度官方贴吧、论坛/BBS等“途径”。自媒体具有平民化、个性化、低门槛、易操作、交互强、传播快的特点。

●Flipboard

“自媒体时代人人都有麦克风，人人都是记者，人人都是新闻传播者。”这种媒介凭借其交互性、自主性的特征，使得新闻自由度显著提高，传媒生态发生前所未有的转变。一些自媒体报刊也应运而生，如果你是iPad用户，那么你肯定知道Flipboard（中文译名：飞丽博），它之所以能一战成名，那就是它做了一件非常简单但有意义的事：作为一款支持Android和iOS操作系统的免费的应用程序，它将Facebook和新浪微博等社交媒体上的内容整合起来以杂志的形式呈现给用户阅读（**图34**）。

Flipboard与众不同的地方就在于它的设计，大量的触摸操作让它变得非常迷人：点击一篇文章，它就会“放大”去显示更多的内容。点击一个视频，它就会在文章内播放。你可以通过触摸来分享、收藏、表示喜好正在阅读的内容。

●ZAKER

当然，提到自媒体，我们就不得不提ZAKER（扎客）。源自读览天下的ZAKER是国内最受欢迎的互动分享和个性化定制的阅读平台，它将资讯、报纸、杂志、图片、微信等众多内容，按照用户喜好聚合到一起，实现深度个性化定制（**图35**）。

它同样能将微博重新整理，变成一本排版精美的杂志，用户还可以将阅读到的内容在微博上进行转发或评论。它具备最前沿的资讯轻社区，可满足用户基于不同阅读兴趣的互动话题讨论。它拥有强大的分享功能，打通多个社交媒体平台，可将任何内容通过邮件、短信、微博、微信、QQ等转发分享。其界面直观明了，分为“订阅、推荐、话题、我的”四大选项，以“订阅”版块为例，其直观的提供了当前最流行最热门最有阅览价值的各种互联网热点信息和自媒体文章，内容涵盖读者几乎所有可能感兴趣的内容，例如笔者选择观看“数码测评”（**图36**），左右及上下翻页便可饱览当前最热门的此类文章，还可将其添加到手机桌面。

而点击“订阅”界面右上方的“+”号，选择“内容库”，还可按类将你所需要的所有相关热门咨询加入其中。它亦支持“微信公众号”，ZAKER利用产品优势和既有渠道与120家优质微信公众账号合作（**图37**），内容涵盖科技、娱乐、财经、管理、时政、生活、美食、时尚、人文、体育等全部领域，用ZAKER“宫格式”展现给用户让用户阅读更便利，摒除了因为微信频繁接收用户消息而带来的阅读中断感觉，可堪称自媒体平台化应用的典范。

●微信公众号

社交软件与报刊的结合也日益紧密，例如微信公众平台，它分为“服务号、订阅号、企业号”三大类，“服务号”是给企业



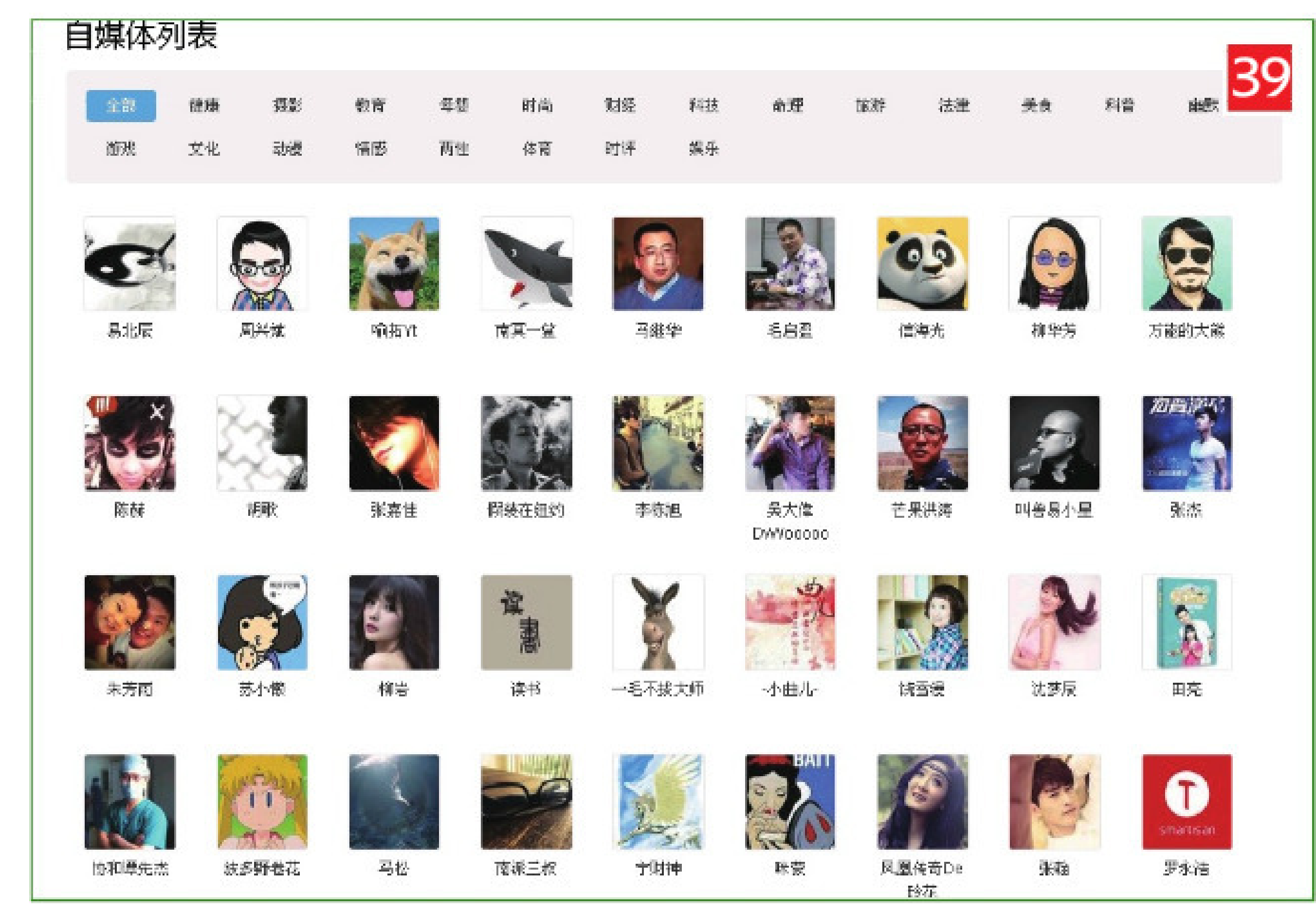
■图35：ZAKER是自媒体集大成者





■图36、37：ZAKER能整合网上热门文章，甚至是热门微信公众号





■图38：大众软件微信号内容丰富，欢迎订阅

■图39：360自媒体草根、明星各领风骚

和组织提供更强大的业务服务与用户管理能力，帮助企业快速实现全新的公众号服务平台；“企业号”为企业或组织提供移动应用入口，帮助企业建立与员工、上下游供应链及企业应用间的连接；“订阅号”为媒体和个人提供一种新的信息传播方式，构建与读者之间更好的沟通与管理模式。如央视新闻订阅号成为订阅号的成功案例，央视新闻微信号为：cctvnewscenter，它是中央电视台新闻中心官方公众账号，负责央视新闻频道、综合频道、中文国际频道的资讯及新闻性专栏节目以及英语新闻频道、西班牙语、法语等频道的采制、编播。《大众软件》也推出了微信公众号（**图38**）。

自媒体的火爆也造就了“360自媒体（http://wemedia.haosou.com/）”这样的平台，360自媒体从属于360百科，是一个自媒体账号的整合介绍页面，涵盖多个分类，收罗了最好玩、最有趣、最火的微博微信账号，“这里有草根，也有大牛，有屌丝，亦有女神。（**图39**）”其“自媒体列表”不仅提供“健康、摄影、教育、母婴、时尚、财经、科技、命理、旅游、法律、美食、科普、幽默、游戏、文化、动漫、情感、两性、体育、时评、娱乐”等21个大类的自媒体达人列表，而且其“排位先后”情况还被一些推广商引为“自媒体影响力排名”进行广告营销。而其“首页”也有开始向“报刊化”进一步转化的迹象。

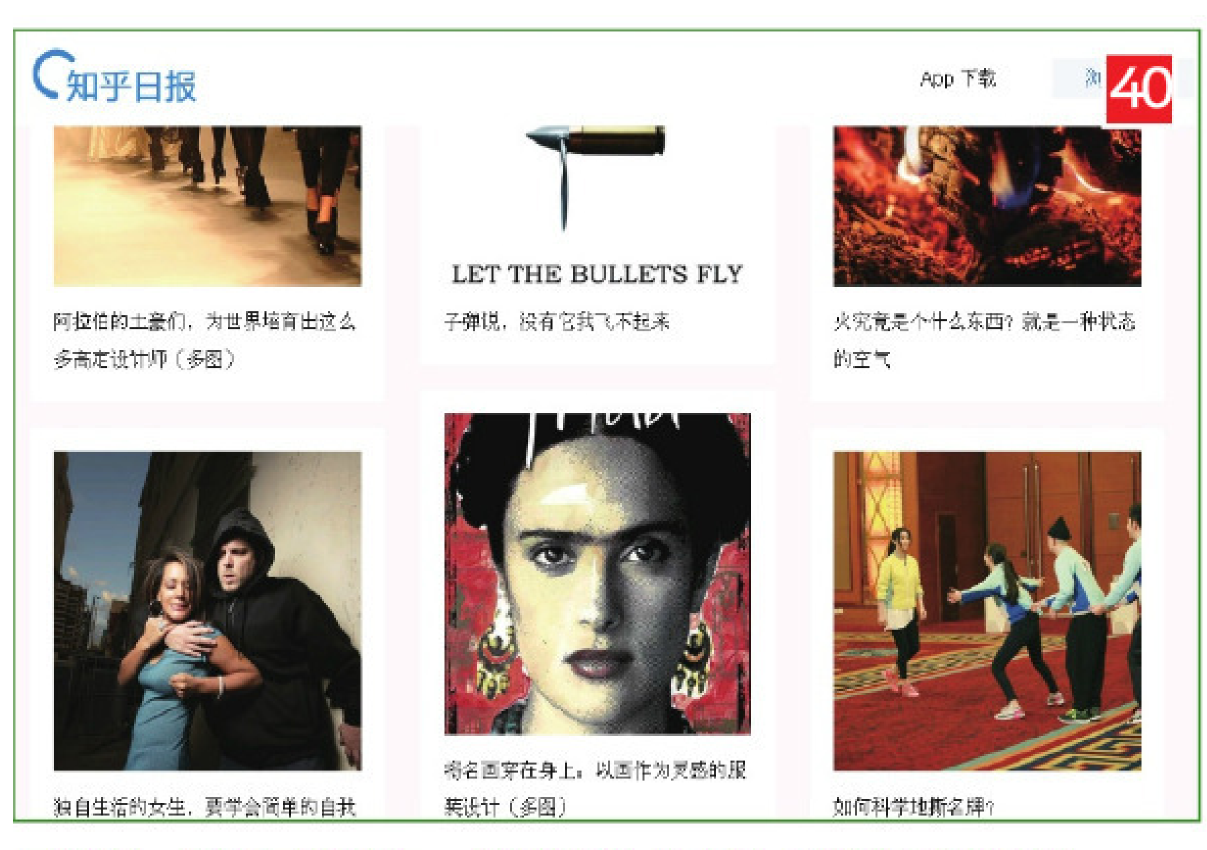
无论是微信、QQ空间、百度百科、百度收藏、百度贴吧、新浪微博、腾讯微博、各种视频网站、行业论坛、行业博客，都正成为自媒体立体传播的渠道。例如，大河报新浪官方微博目前粉丝量超过386万，影响力在本地媒体官方微博中长期居于前列。近期，大河报新浪官微配合报纸发起“汽车是否该限购”“放假权是否该下放”“郑州路名是否该统一”“体育是否该计入高考成绩”等互动调查，网友积极参与，每个调查阅读量过万，参与人数过百，也为报纸报道提供了大量真实鲜活的素材。

新“网络报刊”

狭路相逢“智”者胜。曾经被预言即将被淘汰的广播媒体，就在与私家车、网络“嫁接”后成功“复活”。报刊进行媒介融合，整合用户业已分散的阅读习惯和内容价值后，亦能形成“一加一大于二”的效应。iPad、Android平板电脑、大尺寸智能手机流行之后，前沿网络媒体意识到，在电子设备上实现媲美纸质媒体精美排版的时代已经到来，Flipboard和ZAKER就是顺应这种变革趋势的必然产物。网站发行类似“报刊”的产品是媒体融合的一种必然趋势，新“网络报刊”层出不穷。

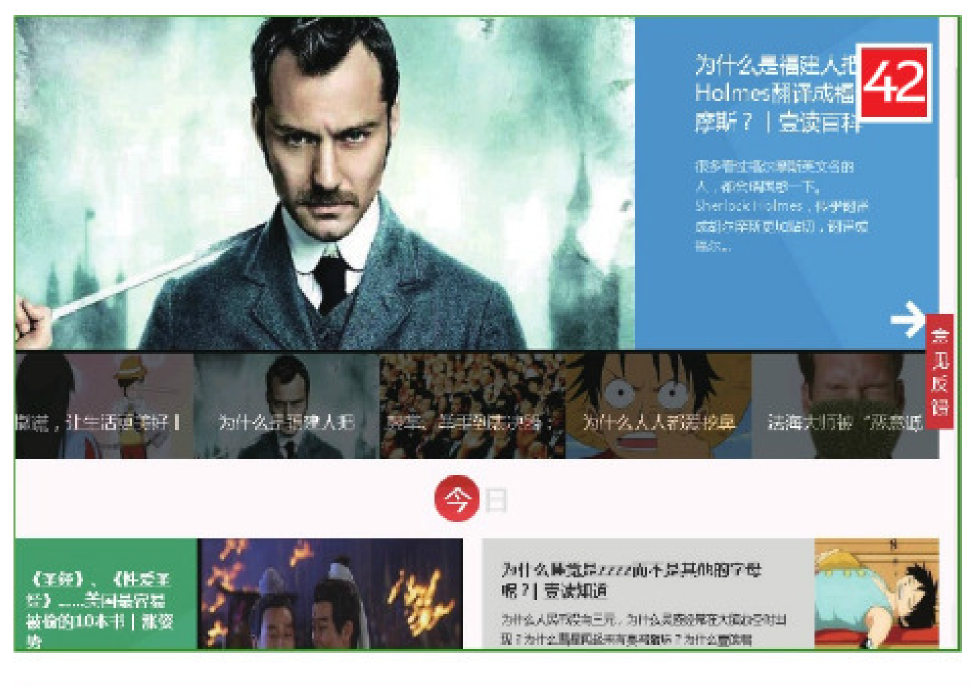
●知乎日报

“知乎日报（http://daily.zhihu.com/）”是一款全新的资讯类应用（**图40**），它是国内高质量问答分享型社区“知乎”依托其每日产生的众多有价值的内容而构建的一种“网络报刊”。“知乎日报”每天推荐几十条内容涉及方方面面的高质量的问题解答，可满足用户最奇妙的好奇心和求



■图40：知乎日报总有一个话题能“勾引”到你关注的目光







■图41：知乎日报也许代表着未来报刊的样式

■图42：每天读一读“壹读”，再不缺谈资

■图43：壹读视频刊独树一帜

知欲。例如“火究竟是什么东西？”“如何科学的撕名牌？”“如何正确的吐槽？”“洗衣粉和洗衣液哪个更好？”“猜猜看今年NBA会把MVP颁给谁？”“为什么人们对窦唯的评价一直很高？”……几乎每一个问题都可成为用户关注的问题，成为用户茶余饭后的谈资。

“知乎日报”每天将各种用户感兴趣的话题整合成一个资讯类的“网络报”，并充分照顾国内用户的使用习惯——“在中国，资讯类移动应用的人均阅读时长是5分钟，而在知乎日报这个数字是21（每天3次，每次7分钟）。”这些新“网络报刊”也并非闭门造车，“知乎日报”编者搜罗全球值得讨论的话题，由世界各地的朋友们带来最真实的当地情况，以独有的方式提供有深度、有收获、有参与、有力量的阅读体验（**图41**）。

●壹读

“壹读（http://www.yidu.im/）”也是新“网络报刊”，它致力于用“轻幽默、有情趣”的风格传播知识，以严肃话题的轻松有趣解读和常识的科普为主打（**图42**）。其主要内容有“壹读百科、涨姿势、壹读知道、壹读视频、壹百会”，涵盖了包含“视频报刊”在内的几乎所有网络用户可能感兴趣的范畴。每个版块自成体系，各有侧重，都有很多吸引用户阅读欲望的内容，例如“壹读百科”中的“王的女人，不是王背后的女人”“如何把上级精神翻译成段子”“一个沪漂单身男不愉快的房事”“为什么你读过的书，都不记得了？”“哆啦A梦里的发明，哪些已经实现？”等，点击率都挺高。“涨姿势”中的“高层开会时都聊什么？”“藏獒、君子兰……那些年，中国人炒过的天价神物”“大陆男神演变史”“中国男人到底丑不丑？”等话题亦让人有了解的冲动。“壹百会”中的“哪家快递口碑最差”“中国人的钱是怎么攒下来的”‘我们有生之年能看到人类的长生不老吗”“谁在占公积金便宜？”等，总有你感兴趣的话题。

“壹读”还打造有“壹读视频”这样的视频刊，其视频类别分为自制品牌视频和商业定制视频两种，其中自制视频以百科知识的动画表现为重点，“精英移民地图”“春节衣锦还乡装腔指南”“大学专业‘钱途’哪家强”“中国哪儿的人最能喝”“中国式地域歧视，有血有泪还有史”“你并不孤独，至少你身上还有1000种细菌”，通过视频的形式能让更多读者感同身受（**图43**）。不仅可在PC端观赏，在移动端也可随时阅读。

除此之外，“知道日报（http://zhidao.baidu.com/daily/）”“鲜果（http://xianguo.com/）”“虎嗅网（http://www.huxiu.com/）”“砍柴网（http://www.ikanchai.com/）”“抽屉新热榜（http://dig.chouti.com/）”“瘾科技（http://cn.engadget.com/）”“爱搞机（http://www.igao7.com/）”等网络媒体都有“网络报刊化”的趋势（**图44**）。以“知道日报”为例，它是“百度知道”重磅推出的品牌内容栏目，泛生活领域的专业知识问答平台，目前已累计推出超过600期。基于“百度知道”强大的问答平台基础和良好的用户口碑，“知道日报”甄选广大网友深感兴趣的泛生活领域，涉及生活、互联网、健康、环境、天文等几十个分类，日浏览量超过50万人次。“运动能让你更聪明？”“人的一天要喝多少杯水？”“白日梦：不是浪费时间”“我们能一天减11公斤吗？”“炒蔬菜真能炒出致癌物吗？”“猫根本不擅长吃鱼？”“为什么有的人怎么吃都不胖？”等话题，同样会抓住读者的关注欲。P



■图44：各有特色的新“网络报刊”

数字报刊的制作



文 | 墨汁做寿
bluesky

内容丰富多彩的数字报刊和公众号、微信电子刊，究竟是怎样制作的呢？我们以大软目前的几种产品为例，来看一看电子刊与订阅号等产品的制作过程。

探秘大软数字刊

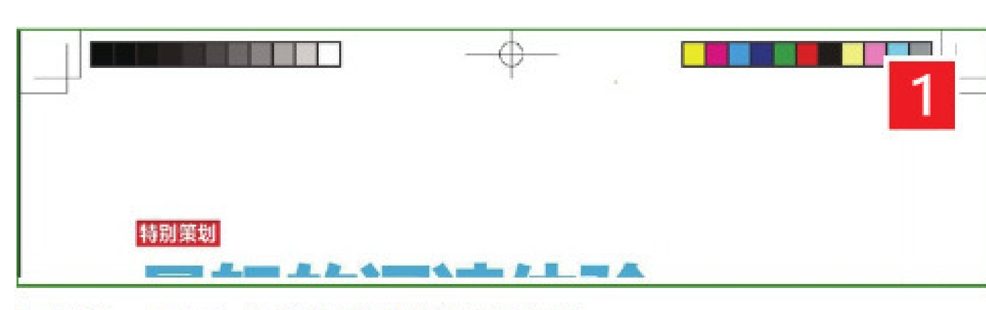
已经推出了Android与iOS版本的大软数字刊虽然仍显稚嫩，但已经在稳步前进，借助Vc电子刊制作工具，正走向融合多媒体与平面内容，加强交互性，兼具专业性的信息平台。目前的大软数字刊主要是在平面出版物的排版基础上进行增强和修改而来，其制作过程在目前有一定的代表性。

相信绝大多数读者都不知道，在杂志提交给印刷厂的PDF文件上，其实有相当多的额外内容，用于印刷装订的色彩和尺寸校正（**图1**），它们对制作电子刊是无用的，还会额外增加容量。在生成电子刊页面前，需要用Acrobat裁剪PDF，它会自动识别页面实际大小，可裁剪成杂志标准尺寸（**图2**）。

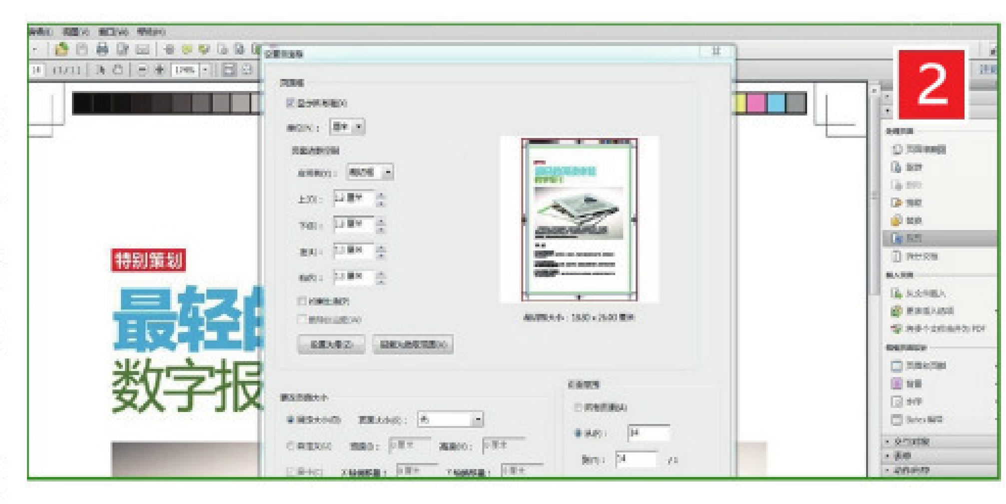
我们采用Vc电子刊编辑器，为了保持杂志的观感统一性，会根据发布平台设定不同的页面分辨率，但都直接导入页面比例接近4：3的标准杂志PDF，所以在大都采用16：9屏幕的手机上，用户会发现大软电子刊页面上下有比较大的空白，目前来看适应屏幕和保持杂志观感难以统一，望大家谅解。

其实逐页或批量导入PDF后，就可以直接获得与杂志页面一样的电子刊，但近期我们开始逐渐扩展电子刊的能力，例如在页面内的二维码图片上直接叠加“焦点”，点击就能直接跳转到相应链接页面，便于扩展阅读。一些杂志上不可能表现的图片特效、音频、视频等也可以植入电子刊（**图3**），可大大增加阅读乐趣。加入大量的多媒体元素会明显增加电子刊文件的尺寸，是选择小巧还是华丽，鱼与熊掌难以兼得，关注电子刊的朋友们可以到后院中的电子刊专区，与编辑和其他用户讨论交流。

在增加了特效和多媒体内容后，我们的电子刊内容其实已经与杂志有了较大的区别，所以在发行前会进行多次“质检”（**图4**），在电脑端和移动端进行实际阅读、播放、互动测试，这些内容可能存在明显疵瑕，但测试途径与发行渠道不同，所以读者们是看不到的。



■图1：PDF文件顶部的额外信息



■图2：Acrobat XI可自动识别杂志标准尺寸



■图3：页面内的视频极大提升了信息容量和阅读趣味



■图4：测试中的电子刊各部分内容，用无关图片作为封面进一步避免泄露（决不能承认是小编的恶趣味）





■图5：微信后台的“素材管理”

■图6：推送前记得先发预览到手机上检查

目前大软电子刊将在每一期杂志发行后一段时间进入各个平台，而且在大多数平台中，一期电子刊推出后，上一期就会完全免费（**见17页图8**），希望能方便买杂志困难的朋友，并尽量扩展读者数量。

微信订阅号的制作

作为媒体，当然不会无视“微信”这个广大读者朋友们使用的IM软件及其拥有的平台。微信公众号多得令人目不暇接，但是公众号中的信息是怎么制作的，也许还有很多读者觉得很神秘，很想弄明白制作过程。下面就以“大众软件微信公众号”的内容制作为例给大家展示一下如何制作微信公众号推送信息，褪去其神秘的面纱。

通过微信公众号登录页面进入微信后台，点击左侧菜单中的“素材管理”（**图5**），能看到已经制作好的推送信息或制作新图文信息。已有图文信息是依据制作时间排列的，因为实际运营中每天的信息都是由发布者选择一条推送，所以不必严格按照推送时间的先后来制作图文信息，即便每天都推送同样的信息也是可以的（老编：喂喂喂，说什么呢？）。

这里我们是进行演示，那么就来动手制作一条。这里以制作“单图文”信息为例说明，后面会说明“多图文”信息与“单图文”信息在制作上的差异。

制作前我们需要准备好图片及文字内容。每个公众号都应根据自身的运营需求选择合适的内容制作微信信息并推送。这里，我们就用大软官网“随阅”栏目中的这篇《心与芯的沟通（三）：用声音控制一切》作为例子吧。

首先将标题复制粘贴到微信单图文信息的标题栏中。虽然标注的是“选填”，但通常还是需要将作者信息或来源也填上，以免发生版权争议。新建一个TXT纯文本文件，将文章的文字内容复制到文件中并进行粗略整理，文本最好设置为非自动换行模式，否则再复制到微信中后可能出现神秘的断行，也不要直接使用可能含有代码的Word、html页面文字。

我们先将装饰用的两个图片放在图文的首尾处，再粘贴文字上去，并上传相应的配图。最后，将“摘要”填入相应文本框中。摘要是对一篇文章进行提炼后写出的文字，需要简短但有不失精髓。所以在摘要上需要多花点功夫写好。

接下来我们需要对文字和图注等格式进行调整，例如文章小标题加粗，文字字体颜色及背景色的设置等等。不同的媒体或者个人有不同的颜色喜好，选择合适的配色还有装饰即可保存。

“多图文”信息与“单图文”信息的区别只是要求编辑至少两条图文内容，但均不必填写摘要。在多图文信息中，第一条的封面图片会被作为当期封面大图，其他条则只显示缩略图，所以应重视每期“头条”的封面图。另外一些新增功能可能会先支持头条或单图文信息，如早先的投票功能等。

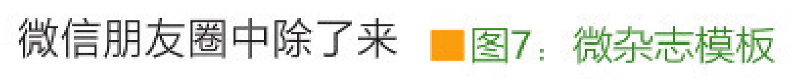
在电脑上编辑的手机信息无法做到“所见即所得”，所以推送消息前，一定要发送到手机上预览，查看是否有格式等问题（**图6**），客户端支持发送信息到特定手机。若有问题则需要修改，反之则可以选择在预定的时间进行群发了。这样，一条微信公众号信息即完成并随时可以推送了。怎么样，很容易吧？

个性十足微杂志

微信朋友圈中除了来自订阅号的图文信息外，偶尔也会看到一些个人制作的精美图文信息，或者说是“微杂志”，效果比简单的心情和图片要好得多，让人羡慕不已。其实只要有简单的图文编辑能力，做出这样电子刊相当简单，我们就以目前完全免费的易享派（ezShare）客户端为例，它本来是用来连接易享派无线SD卡的应用，可浏览、下载无线SD卡中的照片，进行简单的处理以便共享和发布，在精心的设计和良好体验下，其微杂志功能成为了最受欢迎的能力。

选择易享派客户端的微杂志功能后，可在移动设备内选择图片，它提供了经典、现代、动感、文艺、时尚等模板（**图7**）。易享派微杂志制作工具可对所选图片进行美化处理、在图片上和图片间增加各式文字和装饰（**图8**）、添加音乐文件、支持保存草稿和效果预览。如果对微杂志没有什么想法的话，还可以在“派之星”里欣赏其他人的出色作品。

随着用户需求的提升，以及微杂志的火热，易享派客户端也即将升级为更偏向分享的“图朵”App，图片处理和微杂志制作等功能会更加强大。P

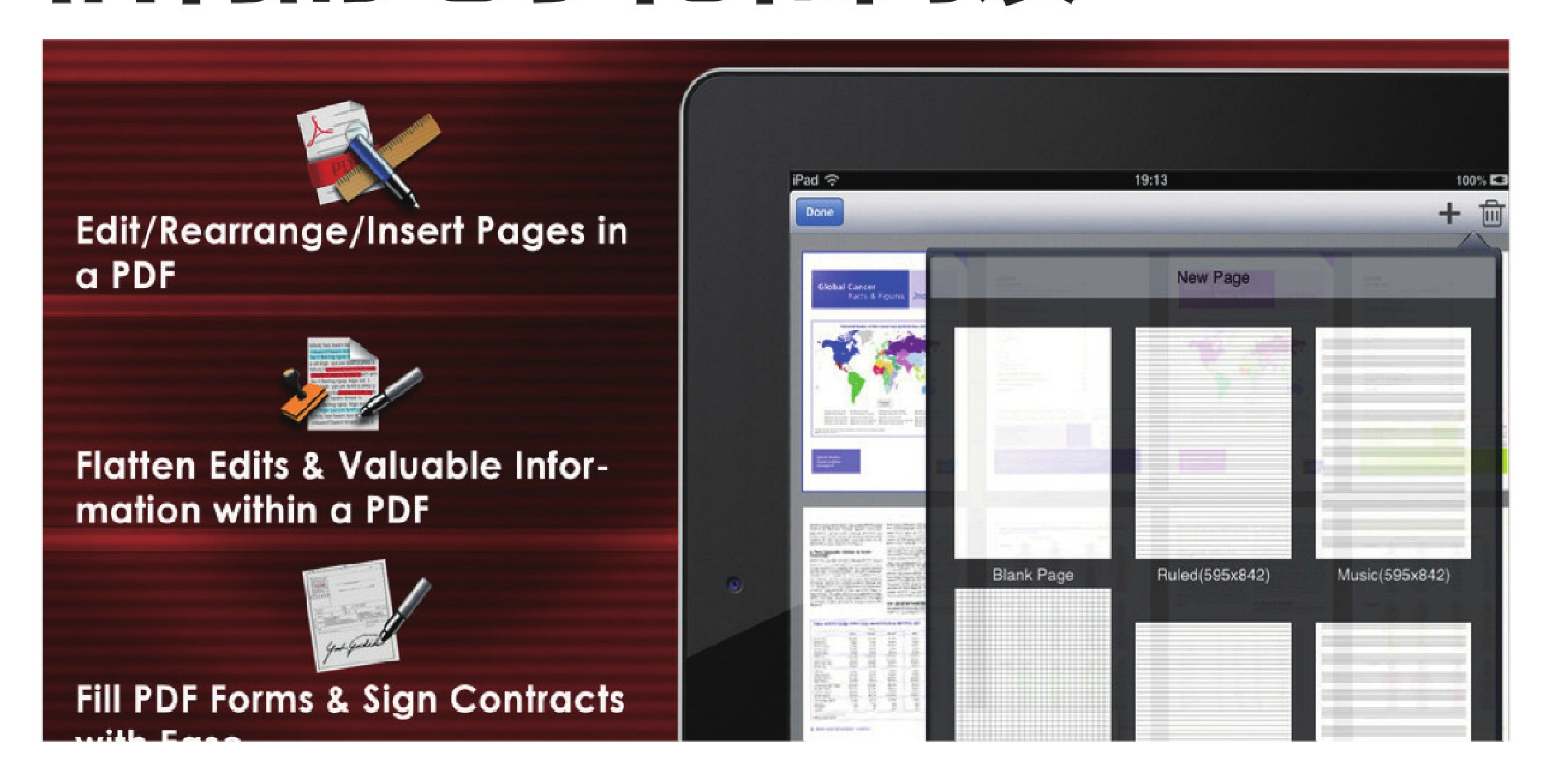


■图7：微杂志模板



■图8：微杂志编辑界面

旧刊的电子化和阅读



文 | 土八哥

目前数字化的旧报刊主要是扫描获得或送印时PDF文件，在PC上使用和阅读PDF都很方便，但移动平台呢？

Android平台PDF阅读器

PDF（Portable Document Format，便携式文档格式），是由Adobe Systems开发的一种通用图文文件格式，PDF文件不管是在Windows、Unix还是Mac OS操作系统中，无论使用何种系统设置、读取软件、硬件平台、打印机种，都可保证精确的颜色和准确的打印效果，所以越来越多的电子图书、产品说明、公司文告、网络资料、电子邮件开始使用PDF格式文件。追求阅读能力的苹果智能设备一大卖点就是支持PDF文件，用户将文件同步到iPad或iPhone中就可直接阅读，但在Android移动设备上，一般都需要用户自行安装App才能正常阅读。

Android版金山WPS Office

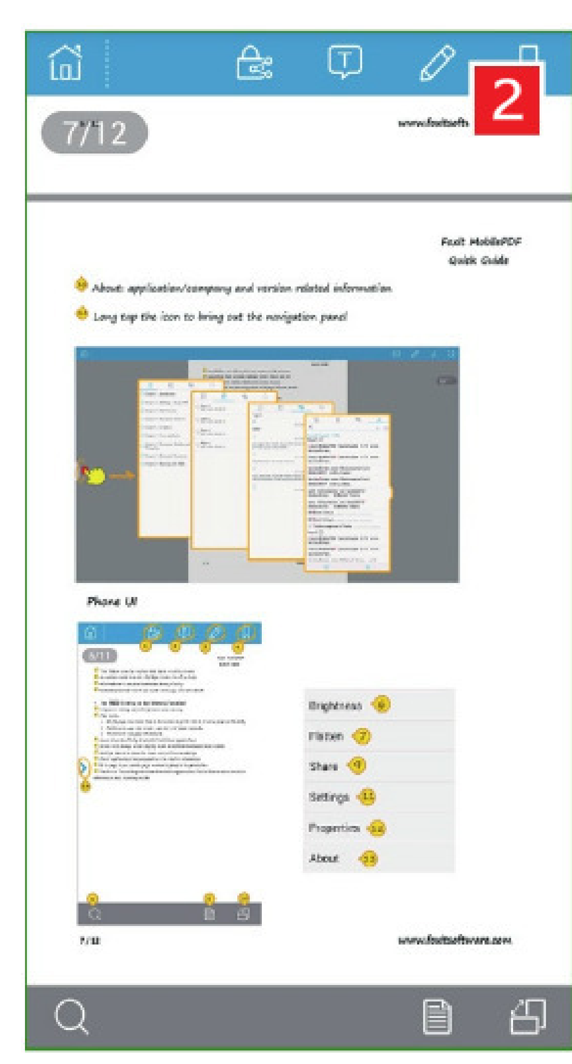
现在越来越多的国产Android手机预装金山WPS Office（图1），作为一款全能的办公软件，它可查看和修改DOC/DOCX/WPS/XLS/XLSX/PPT/PPTX/TXT等22种常见文件，可打开100MB以上的文档。WPS Office能提供PDF阅读记忆功能，支持书签插入及快速定位，提供适合页面及适合内容两种方式对页面进行缩放，支持PDF全屏阅。另外它还支持文档转换PDF格式、输出为PDF格式，并且可以设定详细的PDF文件参数，能对PDF文件安全性进行定义。总之，金山WPS Office能很好地在手机上阅读甚至修改和创建PDF数字报刊。

福昕PDF阅读器手机版

福建福昕软件开发公司是全球PDF电子文档核心技术与应用领域的领导厂商，国际PDF标准组织核心成员、中国版式文档OFD标准制定成员。“Foxit”也是中国为数不多的具有全球影响力和竞争力的国际软件知名品牌。福昕具有完全自主产权的PDF核心技术，提供PDF文档的生成、转换、显示、编辑、搜索、打印、存储、签章、表单、保护、安全分发管理等涵盖文档生命周期的产品技术与解决方案。福昕阅读器（Foxit Reader）是最流行的PDF阅读器之一（图2），它小巧快速，安装方便，允许浏览、审阅以及打印任何PDF文档的软件，可以抵抗各种流氓软件或恶意攻击，能为用户提供



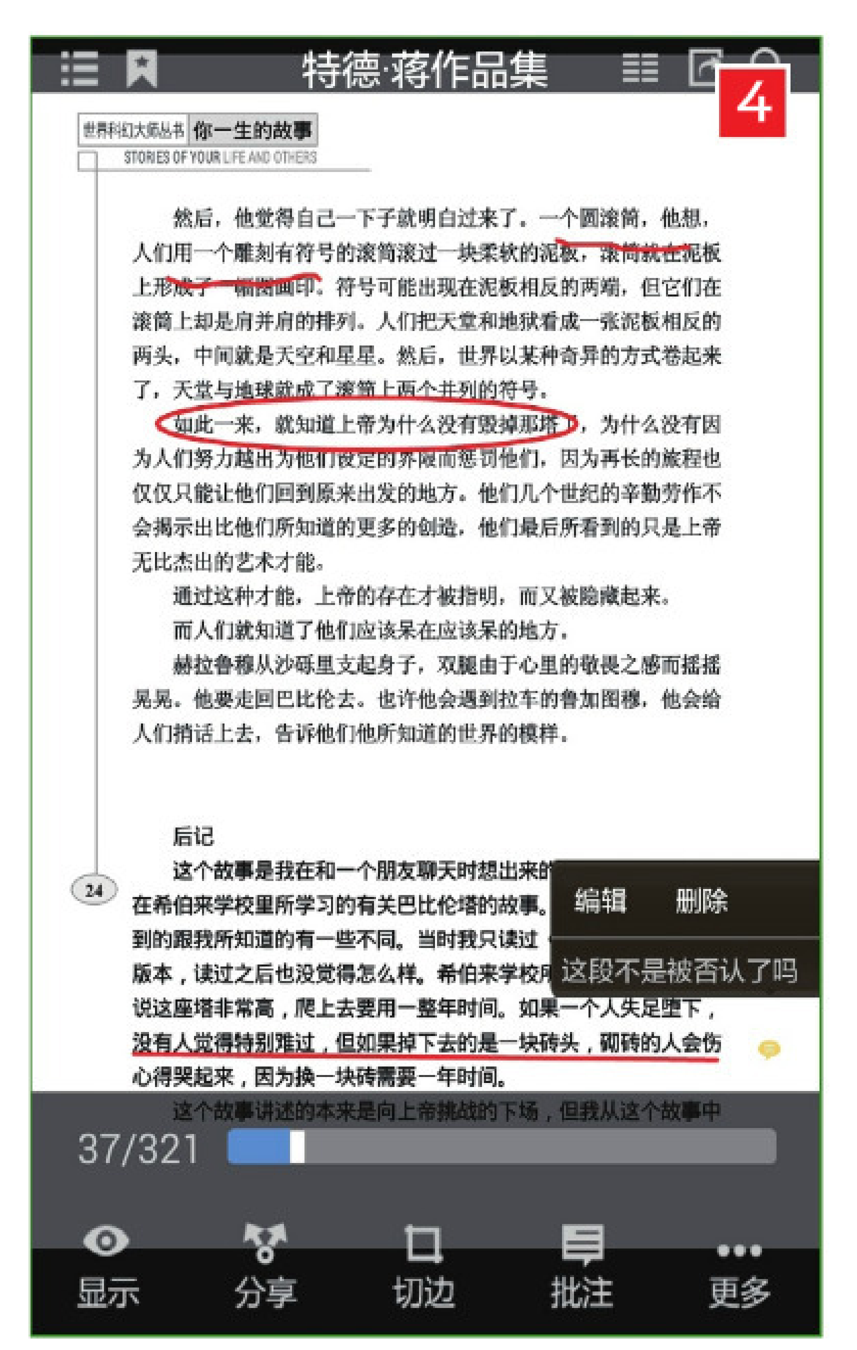
■图1：金山WPS Office办公软件很适合阅读PDF



■图2：福昕阅读器是最流行的PDF阅读器之一



■图3：掌阅使用方便，支持文件种类多



■图4：智器阅读批注功能强大，适合深度阅读

快速、流畅、安全的阅读体验。而福昕PDF生成器Android版本亦支持从其他流行文档格式到高质量PDF文档格式的转换。

掌阅（iReader）

掌阅是一款专注于手机阅读领域的经典小说、电子书阅读软件（**图3**）。支持EBK3/TXT/UMD/EPUB/CHM/PDF全主流阅读格式，还拥有大量的在线图书资源，也提供了数字杂志。掌阅Android 4.1.0版不仅支持PDF阅读，还新增高清正版漫画；全新书单频道创建书单更便捷，书架、阅读页想加就加；支持全局搜索优化，支持手势操作。

智器阅读

智器阅读Android版是同样强调阅读体验的智器平板电脑标配软件，目前已经完全开放，是一款很好用的PDF阅读软件（**图4**）。它支持网络PDF资源搜索、下载，翻页速度快，支持超大文档秒翻，对硬件要求低。智器阅读软件中大量运用了先进实用的触摸交互设计，例如通过手指触摸缩放页面，而且可保持缩放比例，避免后续每页都重复缩放操作。其扫描书渲染显示清晰、可轻松浏览超大文件，还有手写批注、网盘同步、截图、微博分享等丰富功能，提供即时英汉翻译、即时关键文字的网络搜索、即时文字段落保存等阅读辅助功能。它也有羊皮纸背景、护眼模式、夜晚模式等多种阅读模式。非常可惜的是，随着智器平板的衰落，智器阅读已经很久没有更新了。

适合于看数字报刊的硬件

毫无疑问，大屏幕、高分辨率、长续航的移动设备更适合于用来观看PDF这类数字报刊，对特别强调阅读的用户，还应尽量选择屏幕比例更接近4：3的产品。

Apple iPad Air平板电脑

参考价：3288元（32G WiFi版）

iPad Air并非苹果系列平板电脑的最新产品，但阅读能力与最新的Air 2基本没有差别，便携性、续航能力很接近且都相当出色，而价格要优惠得多。iPad Air采用9.7英寸2048×1536分辨率屏幕，机身厚度仅为7.5毫米，重469克。iPad系统支持PDF文件，而且4：3的屏幕比例更接近常见杂志的页面，在阅读时可以更充分利用屏幕面积。由于PDF文件体积较大，一本160页左右的杂志，PDF容量可能达到200～300MB，所以我们选择了容量较大的32GB版本。

华为荣耀X2手机

参考价：1999元

华为荣耀X2（**图5**）采用7英寸1920×1200分辨率窄边框IPS屏，屏幕比例比常见手机要宽一些，更适合观看书刊。它搭载2.0GHz的64位麒麟930八核芯片，运行基于Android 5.0的EMUI 3.0.5，反应迅速；前置500万+后置1300万像素摄像头让拍摄更加清晰，可以直接翻拍杂志报刊。该机厚度7.18mm，重239g，在7英寸产品中属于比较轻薄的，5000mAh的超大电池容量保证了高续航能力，对于爱看数字书籍报刊、爱追剧、喜手游的用户来说都是不错的选择。

台电P98 3G平板电脑

参考价：999元

台电P98 3G平板（**图6**）采用和iPad类似的4：3比例9.7英寸2048×1536分辨率屏幕，支持手势唤醒。它配置较高，能很好地支持常见应用甚至中高端游戏。其厚度为7.4mm，重495克，较为轻薄便携，8000mAh内置电池即使在高强度应用时也能实现5～6小时的续航，是用户替代iPad的廉价选择之一。P





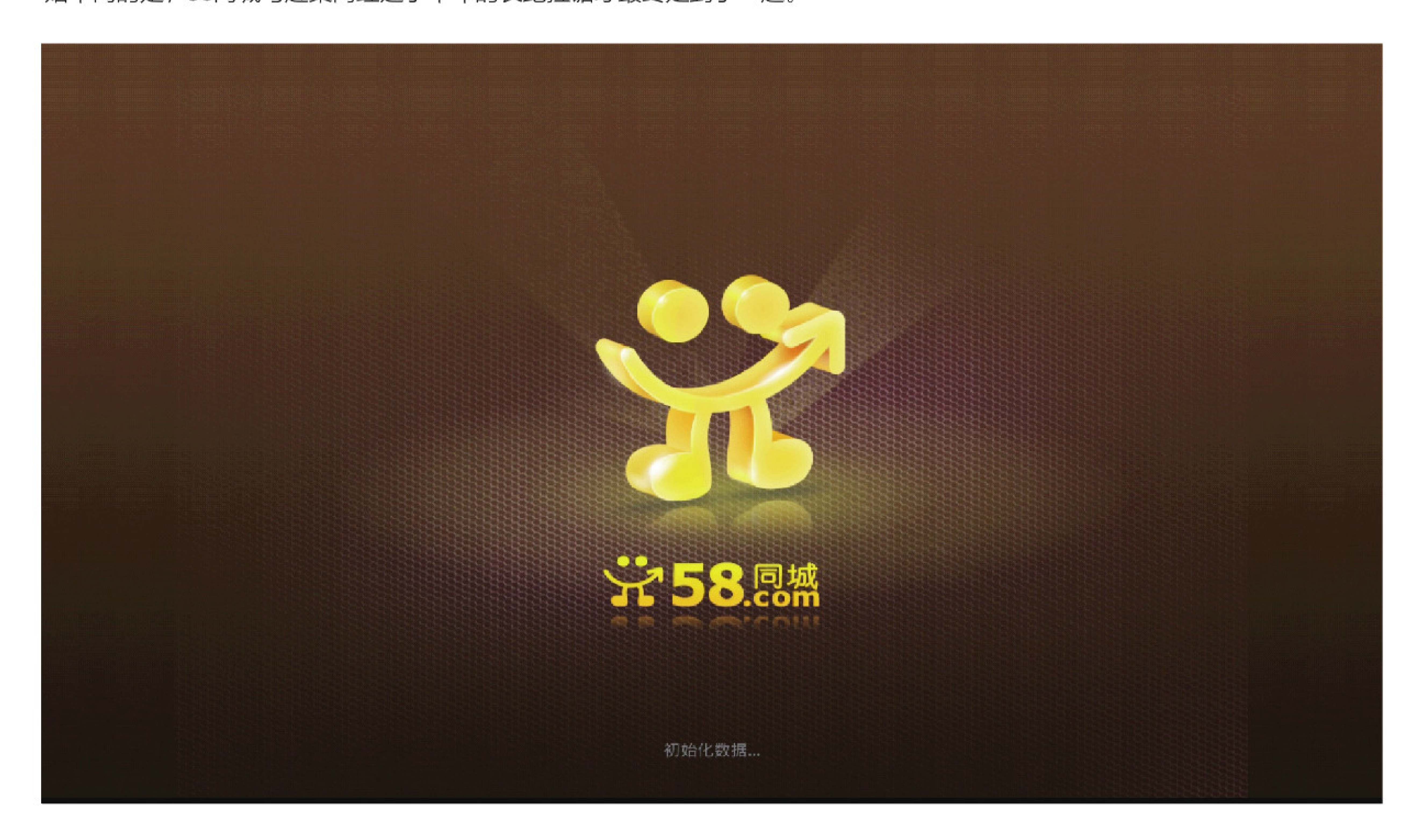
■图5：最新推出的荣耀X2手机

■图6：台电P98 3G的屏幕、尺寸都与iPad Air类似

市场只需要一个老大
58同城与赶集网的合并始末

文丨罪恶火花

当我们上下班坐在公交车上，坐地铁扫过站台的广告牌，乘电梯看到楼宇小屏广告时，不时能听到这个声音“这是一个神奇的网站……”或者是“找工作啦……”。没错，这就是杨幂代言的58同城广告与谢娜代言的赶集网广告。虽然在许多时候我们并不关注这两家网站的存在，但当我们要换工作的时候、搬家的时候、买二手车的时候……就会想到他们。这就是分类信息网站的特点：实用为先。58同城与赶集网作为两家分类信息网站，自然成为冤家对头，在每一块广告屏幕上展开厮杀。只有不停刷存在感，才能在用户想起来的时候记得找到它们的关系词。只不过进入2015年，赶集网的广告似乎明显减少了。直到今年4月，在资本市场上传出了58同城与赶集网宣布合并的消息。继滴滴与快合并之后，中国互联网又一对冤家握手言和，与打车APP领域的闪婚不同的是，58同城与赶集网经过了十年的长跑拉锯才最终走到了一起。



合并的焦点：到底谁吃谁

58同城与赶集网合并的消息首先是由腾讯科技频道传出风声的。几天之后，英国《金融时报》报道，称58同城和赶集网将于4月15日宣布进行合并，合并后的新公司估值最高将达到100亿美元，进入美股市场中国互联网＋公司前五的序列。4月17日，58同城CEO姚劲波与赶集网CEO杨浩涌分别向各自的员工发布合并邮件，宣告了两家分类信息网站合并的既成事实。在公司层面，双方未来将共同成立“58赶集有限公司”。根据协议，58同城将以现金加股票的方式获得赶集网43.2%的股份（完全稀释后），其中包含3400万份普通股（合1700万份ADS）及4.122亿现金。合并后58同城将持有赶集网43.2%的股份，两家公司将保持双方品牌独立性，网站及团队均继续保持独立发展与运营。此外，原本已经入股58同城的腾讯也进行了进一步资本动作。腾讯将以52美元（每ADS）认购价值4亿美元的58同城新发股票。至此，腾讯占股比例达到25.1%（此比例为全部发行股票总数完全稀释后的数量）。投资金额将分别用于58同城与赶集网战略合作的现金以及增持58同城现有股权两个部分。

一串串数字背后，体现的是资本市场对两家公司作出的认可。虽然名义上称之为合并，但总体上是58同城占









左上 58同城与赶集网的结合，似乎来得很突然
右上 "58同城，一个神奇的网站。"这句广告语你肯定听过不止一次
左下 58同城的页面并无花哨之处，它干的是高大上互联网企业看不上的"脏活""累活"
右下 这头小毛驴是赶集网的标志

据了更大的优势。当58同城于2013年上市的时候，赶集网还有底气嘲讽与回击。然而当拿到资本的58同城用残酷的价格战、广告战、市场战打得赶集网抬不起头来的时候，后者才意识到资本的力量。2014年赶集网拿到新一轮投资之后，比较低调的CEO杨浩涌也频频活动，宣布将于2015年年中上市的预期。最终赶集网通过与58同城合并的方式完成了自己的变向上市。钱是有了，但付出的代价的确不小。而58同城则是在一次又一次打击对方的过程中秘密谈判，期望以最小的代价完成合并。双方最终选择在4月这个节点合并，大概是觉得彼此现在所处的市场份额短时间内不可能再发生大的变动，而双方在房产中介、汽车、招聘、生活服务等细分领域的差异化则成为合并的基础。从这点上说，58同城与赶集网的这次合并大约不会像滴滴与快的以及当年的优酷与土豆合并那样大换血，双方将会在各自擅长的领域进一步发展，而市场推广与入口则可以共享。

无论从资本层面，还是单看合并之后新公司的名称"58赶集网"来看，谁是老大谁是小弟这个问题已经一目了然。赶集网不抓住这个机会，没人能保证它还能坚持多久。而合并之后，发展的方向则是多样化的。

58同城CEO姚劲波在内部邮件中说明了合并的三大好处——

1.将立即停止一些短期的市场行为，协调一致以提升整体的收入和利润水平；

2.将提高信息发布门槛和审核标准，促进整体网站的信息质量水平，更好保护用户利益；

3.将加大在创新产品和模式上的投入，更好把握市场机会。

而赶集网CEO杨浩涌也在内部信中提到了三点合并的好处——

1.减少营销成本——分类信息行业正在从纯信息模式向服务和交易模式升级，持续的过度竞争显然不利于双方在招聘、汽车、房产和生活服务领域的深度布局，合并后，可以最大限度避免不必要的资源损耗；

2.扩大平台优势——在分类信息领域，新公司将成为行业内占据了绝对竞争优势的大平台。新公司将拥有国内绝大部分的蓝领招聘和二手车流量，房产和生活服务频道的流量也将成为行业绝对的老大；

3.资源优势互补——赶集在招聘和汽车方面的优势，与58在房产和生活服务领域的优势相结合后，将会迅速产生协同效应。更重要的一点，在我们投资和孵化的创新领域，比如赶集好车，比如蓝领招聘的下沉服务，大家会发现，我们将获得两倍的流量支持，成功的速度和概率将大大提高。

合并的缘由：商业模式的探索

有人说，分类信息网站没有合理的商业模式不适合网络化，小商户太零碎，用户需求都是一次性的，即使在北上广等大城市成功了，也不可能向二三线城市推广。小城市里，网络化的优势无法体现，因为小微商户并没有跨地域服务的需求与能力。此外，网络上价格的透明化也是小微商户不愿意面对的。种种不利因素，让58同城与赶集网这样的网站艰难发展了10年依然只达到如今的规模。正如58同城CEO姚劲波自己所说的："跟电商比，我们现在只到它们2003年、2004年的阶段。我们这个事情要真正成功还需要10年。"生活服务小商户对互联网的需求低，收集此类信息的成本高，用户使用此类服务的一次性等因素都让这个行当做起来不那么容易，按姚劲波的说法就是做"脏活""累活"。然而"脏活""累活"终究要有人做，依托于大城市的需求，58同城和赶集网还是做到了现在的规模，只不过离它们的目标，还有很长的路要走，首当其冲的就是难以扎根二三线城市。

记得我几年前在家乡城市做网站，体会最为深刻的就是在二三线城市，租房、招聘、搬家等生活服务与本地网站紧密地结合在一起，甚至可以说是本地网站的命脉。以租房为例，在当地城市的小网站上发布信息十分精准，不是对本城市有租房需求的用户不会来浏览。而如果把信息发布在大网站上，信息很快就被滚动刷新下去了，异地用户的浏览量也毫无价值。小城市的本地网站在技术与使用体验上自然很落后，但因为信息量并不大，所以即使没有良好的检

索功能，依然可以让用户找到自己所需的信息。当找到信息之后，接下来的交易行为几乎都在线下完成。比如看房、看车或是面试。小小的城市“线下面议”的成本并不高，用户并不需要承担太多互联网导致的试错成本。这就让没有技术的当地小网站也活得滋润。它们不从用户或商户身上赚钱，主要通过广告生存。即使用户与商户之间产生矛盾，也几乎与网站无关。小网站的这些优势，在短时间内并不会被58同城等量级巨大的网站所替代，正是它们的存在阻碍了58同城向二三线城市渗透。

小城市如此，那么在大城市，分类信息网站是否就如鱼得水，已经完成商业模式的探索了呢？答案恐怕也不乐观。同样以租房为例。不考虑地段，在北京租住一套三居室的月租大约就在5000元以上，房租利润可以说是很大的。在58同城这样的信息化平台上，房产中介可以很方便地扫走所有的房源信息，并将这些信息从网上转到网下。价格被重新装进黑箱，便捷搜索变成了房产中介的信息源，倒是节约了房产中介的成本。分类信息网站的初衷并非如此，但最终导致的结果却并不美好。在一个趋利的时代，大家都明白什么项目更挣钱。实际上挣钱的项目都被商户握在手中，分类信息网站变成商户争抢客户的平台，不但没有降低用户的搜索谈判成本，反而提高了这些成本。可以说分类信息网站只做信息分类并不是成熟的商业模式，但如果自己做租房、汽车、招聘，那么大而全的网站如何与小而灵活的本地商户竞争？再说，分类信息网站原本的核心就是服务小微商户，现在自己做项目与小微商户抢生意，是否已经偏离了原来的轨迹？

以上种种情况是58同城与赶集网都在面对的。它们导致的结果就是分类信息网站做了10年，依然在做“脏活”“累活”——在网站上发展比较好的生活服务比如搬家等项目，都是利润率最小的，一旦遇到利润相对较高的分类，比如汽车、招聘等，网络服务的优势就大大削弱。尤其是租房售房领域，作为大城市利润率最高的分类信息领域，这门生意依然掌握在上百万的房产中介手中，而这些房产中介并不想让信息变得公开透明。透明的价格对他们攫取超额利益是一个阻碍。利用信息不对称赚外地人的钱，这是行业不公开的秘密。如果现在出现一个“公益”网站让求租者与寻租者可以自由配对，那房产中介就没有存在的意义了。所以房产中介不需要这个一个网站，甚至仇视这样的网站。对中介来说，只需要一个自己可以随时收集信息的网站就够了，除此之外，这个网站最好什么也别做。如果58同城等网站是针对中介的这种需求而进行服务的，那么它与“互联网+”的精神已经背道而驰了。

可喜的是，我们并没有看到58同城和赶集网在向这个方面倾斜。但如此一来问题又回到了开头，即分类信息网站的商业模式到底在何方。一直干“脏活”，“脏活”无法支撑起一个利润丰厚的现金牛产品线，大概这也是58同城与赶集网选择合并的原因。正如当初优酷与土豆合并的时候一样，当大家都找不到合适的商业模式推动自己发展的时候，节约成本便成为了双方都乐意作出的选择，而与最激烈的竞争者握手言和，无疑是最为直截了当的节约成本方式。于是58同城与赶集网以购股的方式选择了合作，将双方的竞争成本先降下去，熬过这个当口，再慢慢寻找靠谱的商业模式。

合并的迫切：为入口作准备

据报道，58同城与赶集网的合并谈判早在一年前就开始，直到今年4月才最终宣布结果，中间经历了比较长时间的拉锯。那么，双方最终合并







上左 分类信息网站的宗旨就是把实体小广告搬到网上，所以它们的网络广告也透着一股小广告的气质
上中 当赶集网搞招聘节，58同城就搞招聘季，双方在2014年每一轮战争都很激烈
上右 58同城在房产相关方面更有优势，而赶集网在招聘方面具有自己的优势
下 2013年10月58同城的上市表明了资本市场对分类信息网站前景的看好









左上 赶集网的App推广广告，与58同城一样，赶集网也要争夺移动入口
右上 搞线下地推合作是58同城的制胜的重要法宝之一
左下 腾讯入股58同城是渠道入口商与信息服务商的一次牵手
右下 分类信息将走向垂直服务，而它将在移动平台实现变现

的时间点为什么选择在4月而不是其他时候？这与两家分类信息网站下一步的战略密切相关。

从双方合并之后腾讯的资本动作，我们就可以判断出分类信息网站的下一步战略方向：那就是迈向移动领域。在PC端网站上看起来无法完成的事，在移动端领域却成为了可能。

分类信息的商业模式走向移动端之后，一下子解决了支付场景与交易方式两大课题。用户可以在手机端与商户之间完成交易并且在交易完成之后进行评分。为了确保交易的真实与安全，第三方平台的存在就变得很有意义。此时商户也会更为注重在这个平台上的信誉，努力维护良好的口碑。如此一来，以第三方平台为跳板的良性循环就形成了。所以说移动支付在这几年爆发，最主要的原因并不是把原来PC端的服务搬到了移动端那么简单，而是通过人手一部的手机解决了中国互联网的信任问题。

中国互联网由于野蛮生长的草根文化，导致了互联网上各个层面的信任危机问题，用户与商家之间的不信任阻碍了许多领域的发展，其中就包括分类信息领域。这几年中国移动市场领先世界的发展，最核心的动力就在于手机与用户之间相对牢固的身份绑定，这种绑定很大程度上解决了中国互联网信任危机的问题。挡在商业模式上的最后一块石头被搬开了，于是移动支付的发展一发不可收拾。分类信息网站们自然也想搭上这辆顺风车。但想搭车仅靠自己是不够的。于是赶集网找上了58同城，而58同城已经找上了腾讯。分类信息网站终究只是提供检索服务的，它们需要移动支付平台与渠道入口支持。而这与腾讯的战略一拍即合。

如今，腾讯收购或投资哪家公司已经不再被当作新闻看待，无论腾讯向谁投钱都不会让人意外。在腾讯漫长的产品线上我们总能找到它与投资公司的交集，对于分类信息的58同城来说也是如此。以微信与手机QQ为代表的腾讯已经准备好一个“超级应用”，在这个应用之中，移动支付的渠道、用户的社交关系等基础架构腾讯都已经搭建完成，现在需要的是各类服务商的“进驻”。58同城作为生活服务的分类信息网站，自然是腾讯首要的狩猎目标之一。然而腾讯一开始并没有像收购大众点评网一样一口吞下58同城，原因就在于58同城还没有做到业内第一，它的面前还有赶集网这个对手。

赶集网在2013年58同城上市之后一直承担着巨大的竞争压力。2014年融资2亿美元之后，赶集网也喊出了一年后上市的口号，但最终选择了与58同城合并的形式完成自己的融资。可以说赶集网已经看到移动时代的格局，为自己寻找一个移动端的入口至关重要，它最终同意与58同城的结合，看中的恐怕并不是58同城的业务，而是将双方的入口统一之后为自己带来的好处。可以预见，在58同城与赶集网合并之后，双方APP各自为政的局面有可能宣告结束，至少在微信等入口，双方将有更多机会享受资源的共享。而腾讯在双方合并之后的增资动作，也算是表明了自己支持的立场。如果你不能消灭老二，那么干脆吞了它。

腾讯看这个世界的逻辑十分简单，归根结底，在垂直行业不需要老二。如果58同城不能做到绝对的老大，那它就是不成功的。当然，58同城与赶集网的合并也并不意味着分类信息行业从此不再有机会。在这个领域虽然不需要老二，但依然会呈现出“一个老大与一群小弟”的局面，而随着市场的做大，小弟们也不见得吃不上肉。正如电商行业现在阿里巴巴是绝对的老大，但京东依然能够上市一样。在分类信息领域，即使出现了“58赶集网”这样一个巨人，也并非不再有机会，这个市场总有大公司顾及不到的地方。创业者需要等待的只是58赶集网快快将市场做大而已。



O2O，传统商业模式的最后一根稻草？

文丨坏香橙

一个释义

和B2C、C2C这些直接将交易双方摆在缩写首尾两端的电子商务概念不同，O2O的含义并非“机构对团体（Organization to Organization）”，而是适用范围更广的“线上到线下（Online to Offline）”。显然，对于那些“慢走一步”未能赶上第一波电子商务浪潮崛起的传统商务行业来说，这个貌似十分接地气的概念俨然就是“亡羊补牢”的后悔药——从今年年初开始，稍微留意一下我们周围的公交与电梯侧壁，很容易发现形形色色的传统商务行业“转型线上”的广告宣传，热烈程度丝毫不逊色于当年的团购网站崛起风潮。然而，对于已然经历过多次红海蓝海起落迭代的电子商务模式来说，这些后进者的实际相性究竟如何？

这确实是个令人侧目的问题。

一类范例

遵循惯例，要想针对这个问题作出分析，一个恰如其分的样本必不可少：早已被某些托拉斯集团垄断并严重依赖输血的移动打车肯定不合适，尚处于野蛮生长阶段的手机点餐作为剖析标本则未免有些为时过早——相比之下，一项虽然不为众多学子所熟悉、但对于广大漂泊在外的上班族绝不陌生的刚需行业却是个非常合适的范例：没错，那就是房屋租赁。

以北京为例，对于广大北漂一族来说，从2015年年初开始，五花八门的“新形态房屋租赁”宣传招贴便开始出现在公交与地铁站的立面广告位上。和那些常见于电线杆与路灯柱上的小广告区别在于，这些气势十足的房屋租赁新秀（当然也不乏新瓶旧酒的马甲选手）无一不是打着O2O的招牌：扫码吧，下载吧，直租好房要啥有啥，人工服务贴心到家——而且还不收/少收中介费，快举起手机吧！

说实话，对于尚未或者刚刚走上社会的毕业生来说，这种“承包到人”的服务看起来确实要比对着违章小广告拨电话靠谱；而对于那些饱受分类信息网站黑中介忽悠之苦的租房族来说，“不收中介费”绝对是个引人瞩目的卖点噱头——然而现实真会如同广告宣传般理想吗？这些看似朝气十足的O2O租房企业，真的可以改变沉疴已久的传统房屋租赁行业吗？

答案恐怕没有那么简单。

一种现实

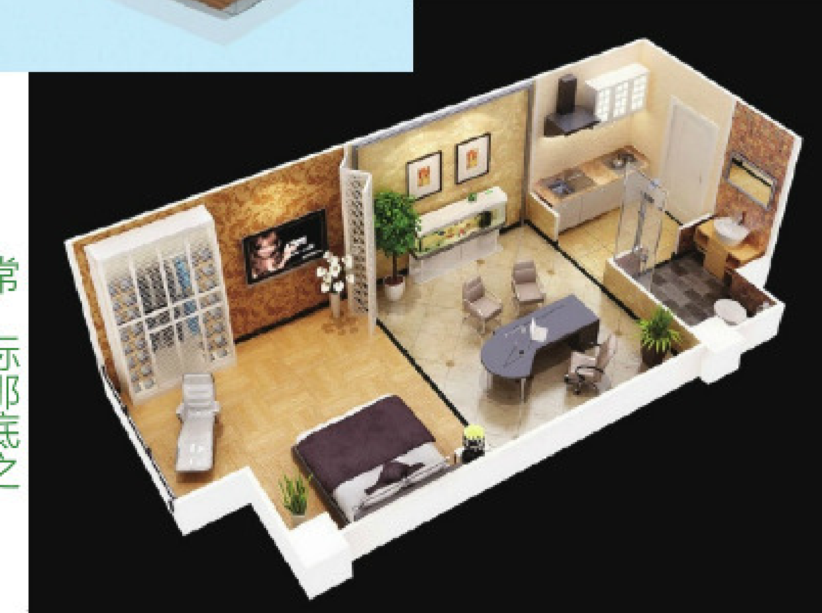
没错，“私人订制”的租房订单是存在的，“专线上门”的人工电话服务也不是宣传噱头，至于中介费用会不会沿袭“羊毛出在羊身上”的惯例模式……稍有常识的朋友想必都能理解。不过，真正的问题并未到此为止：尽管包上了一层O2O的糖衣，但仔细看看这些新兴创业团提供的资讯便不难发现一个事实——就本质而言，从客户的角度出发，我们得到的信息与之前相比并无明显变化。

一条真正出色的租房信息包含哪些内容？位置楼层，使用面积，装修水准，内部配置，周边设施，交通状况，以及最重要的价格——诸如此类在传统分类信息网站上一目了然的资讯当然不会缺席，无论是人工电话还是房屋详情页，以上这些信息我们都可以了解得一清二楚。然而，如果说依靠这些信息就能租到称心如意的房子则未免有些太天真——例如说，供暖的费用，物业的费用，水电费用到底是按照商用还是民用标准来计算，网络带宽与手机信号的稳定性又如何，除了临近地铁公交站点之外，实际的通勤顺畅程度究竟能达到什么水准，以及最不引人瞩目但也最不能掉以轻心的安全性，这些并非皆是“硬指标”的信息至少有一半以上会被传统的房屋中介公司刻意隐瞒过去，而在那些新生O2O房屋租赁企业的资讯服务中我们又能找到多少明确无误的答复？现实恐怕会让你大失所望。

归根结底，这依旧是那个“换汤不换药”究竟能换来多少新鲜血液的老问题，在这个必须把产品溢价包装成“情怀”才能谋取暴利的时代，这种早已被广大消费者熟知的套路又会落得何种下场，还是那句老话，时间必然会告诉我们一切。P



自带楼梯的LOFT公寓看上去无疑很美，但在国内这种户型的小宅十之八九采用商水商电收费标准……有多少O2O房屋中介网站上会有这项提示？



至于这种日剧中很常见的单间式个人公寓，供暖和水电费标准仅仅是一方面，那个开放式的厨房彻底剥夺了油锅的用武之地——别指望任何O2O中介会给你做出提醒

让我们的鼻子回归70年代
小议空气净化器

文丨术士

要说2015年开年有什么大事件的话，蓝黑白金裙子、日本马桶盖等等与柴静的雾霾视频《穹顶之下》比起来根本算不上什么。这部片子洋洋洒洒将近两个小时，从各个方面剖析了雾霾的成因以及对于人体的影响。今天我不想来评判这部纪录片的质量或者目的到底如何，仅仅是将雾霾从我们麻木的呼吸道中再次推到风口浪尖就是值得称赞的。

对于室外的空气状况，由于涉及了工厂、汽车、职能部门等等原因，我们平凡百姓除了“从我做起”之外也没有什么特别好的办法，但是有一块和我们息息相关的空气我们却可以说了算——那就是家。一台空气净化器就可以让我们快速获得70年代的空气。

空气净化器的原理远不及价格那么高大上，简单来说就是风扇将空气吹过过滤网，通过滤网拦截下空气中的颗粒物，从而达到净化空气的作用。如果你有动手能力的话，完全可以DIY一个出来，比如风扇上盖个滤网朝房顶吹，绝对有效果。

不过空气净化器也有一个不得不提的问题——我们白天在外面上班上学，路上可能也有不短的时间，在家也没呆多长时间，买这样一个东西真的值得吗？笔者可以用亲身经历为大家举个例子，确实是值得的。

北京的冬天虽不如东北冷的那么惨无人道，但是也绝对没有人在冬天晚上开窗换气，而笔者又有个“睡前一根烟”的习惯，有一段时间醒来之后总是觉得胸部不是很舒服，有一种有点闷的感觉，于是就买了一台空气净化器，效果立竿见影，第二天早上起来呼吸着家里的空气就有一种强生湿巾拂过婴儿屁股的感觉，舒服极了。

每天回到家醒着的时间虽然说不算多，但是在睡眠中，我们也无时无刻不在呼吸着室内的空气，白天通了一天风飘进来的细微颗粒以及烟民呼出的烟气都在室内在我们的肺里不断循环着，所以一台空气净化器确实有非常不错的效果。

不过我今天不是来给空气净化器做广告的，下面我要说说噪音了。

空气净化器有一个指标叫CDRA值，通俗来说就是每小时通过净化器的空气量，这个值直接决定了空气净化器的效率，一般我们家里都有一个“CDRA”值秒杀空气净化器的家用电器——就是电扇。滤网在空气净化器中除了扮演至关重要的过滤角色之外，还是非常巨大的阻力源。用电扇DIY的空气净化器CDRA值一定低得可怜，因为没有一个密封的罩子让所有的空气都经过滤网。

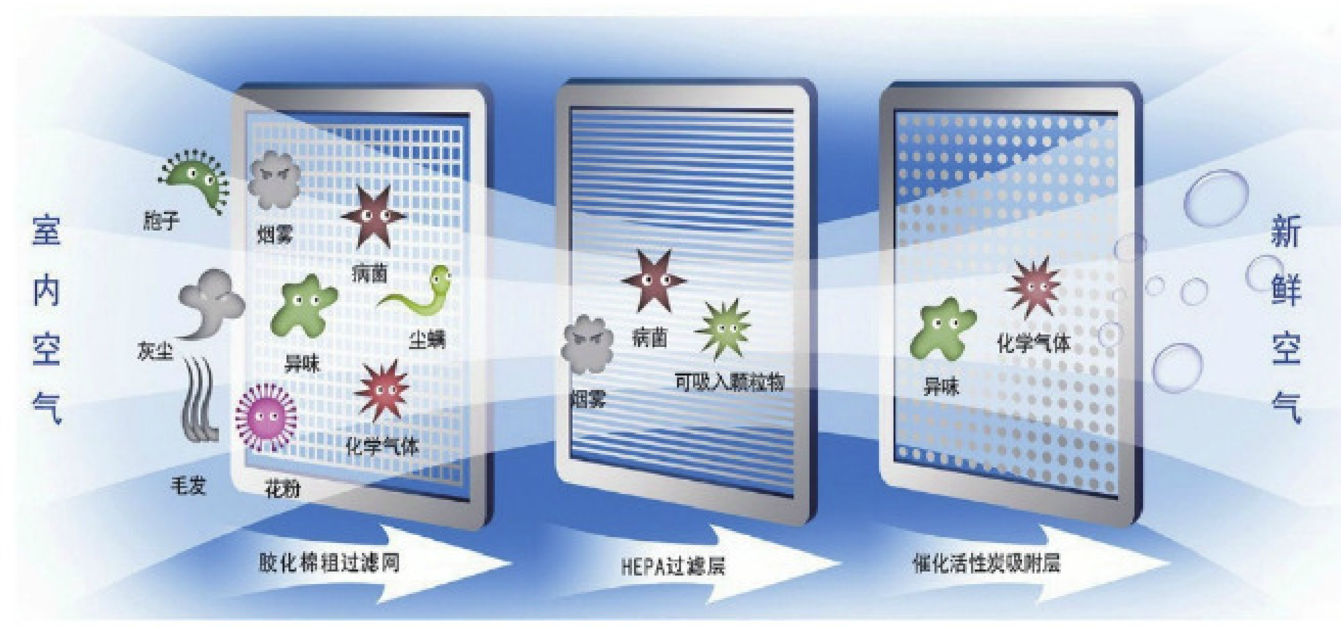
如果空气净化器想在单位时间内尽可能多过滤空气，那么就需要风扇用极高的转速来克服滤网所产生的阻力，而转速的升高也就带来了一个直观的弱点——噪音。笔者家里的净化器是一款随着移动互联网春风而推出的产品，如果要我直观形容一下最大风量的噪音的话，大概就是强风档抽油烟机的动静。也就是说，虽然最大功率带来了更高的净化效率，但是所带来的噪音也是难以忍受的。

换句话说，过高的CDRA值是没有意义的。如果我们离开了家去工作或者上学，那么再低的净化效率也足以在这段时间内完成净化空气的任务。

随着豹米和小米推出空气净化器之后，这一产品的价格被飞速拉下神坛，但是目前净化器像手机那样的价格接近制造成本了吗？没有。

就像前文所说，净化器的原理非常简单，也就代表着即使在目前不到千元的情况下还是有着相当可观的利润的，不过我们也不用继续等待降价了，因为基本不可能，不像手机拥有极大的潜在用户——几乎每个人都有使用手机的需求，空气净化器的潜在用户群远远没有那么大，即使每个人都考虑使用空气净化器，购买的总数还要再除以3（家庭人口的平均数量）。所以为了能够健康的盈利，空气净化器的价格会始终维持在一个较高的水平上。

柴静呼吁我们“从我做起，从小做起”，购买一个空气净化器虽然算不上从我做起，但也算是“我为自己”了吧。P




看起来原理很复杂、很高大上



让我们DIY一个“空气净化器”

通讯·声音
VOICES



（《寂静岭》）已经没戏了，我的心都碎了。至少我不会在这个项目上与小岛秀夫合作，至于这个游戏本身是否已经被取消，你们还是去问Konami吧。

因为Konami与小岛秀夫以及小岛制作组的人事地震，已经通过互动预告《P.T》正式公开的新《寂静岭》进入危机，原本计划与小岛秀夫合作的吉勒莫·德尔·托罗已经退出，《P.T》也已经于4月29日在PSN下架。

我们希望MOD对于作者和玩家来说都变得更好，如果这件事情起不到什么好的作用我们就会取消它，现在我对此感到乐观。当然，我们所做的一切决定都是建立在数据的基础上的。（付费MOD）的目标是提高社区在扩展游戏寿命上的投入与回报。



Steam创意工坊宣布开放MOD付费功能之后舆论大哗，惊得盖胖亲自跑到Reddit（才怪，这是个成天泡在Reddit上的家伙）现场问答救火，不过这一举措的未来走向依旧不甚明朗。



“DLC欺诈”现在已经成了一种恶性传染病，本质上不过是让玩家再付费来补完一个半成品。（虽然说）在开发成本越来越高的今天DLC是很好的盈利手段，但玩家期望的是发售时就百分百完整的游戏。

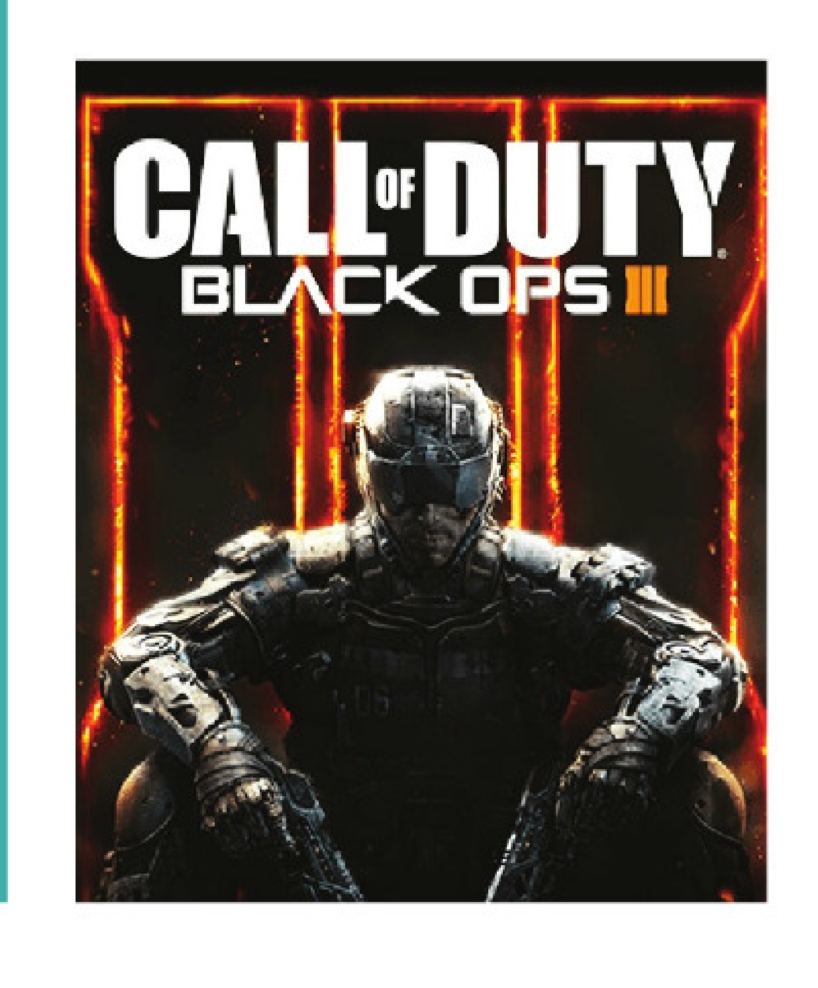
《大乱斗》系列之父樱井政博在他新一期的《法米通》专栏中批评了如今泛滥的发售前就公布DLC计划的行为，表示DLC只应该在游戏完成之后作为补充内容后续开发。

年货的修养

就在本期杂志出片这天，《使命召唤：黑色行动III》公布了。

作为年货的绝对代表，CoD已经从“年”变成了3个开发组每个做3年的超级“年货”。对这个累计销量已经超过2亿份的巨无霸品牌来说，危机感正在与日俱增，不过相比同为年货的《刺客信条》与一众体育游戏，CoD反而算得上是有修养有品位有操守的年货了，至少内容丰富和质量稳定是可以保证的。

什么时候年货，都能有这么一点基本的修养呢？



游戏分类“新”谈

Perspective: Difficulty Switch

Ian Bogost, EDGE, #278

对现在的游戏来说，盘外招比游戏本身承载的玩法或者文化什么的要重要的多了。信不信由你，反正我是信了，所以就让我来介绍2015年款游戏分类指南。

首先是**续作**。以前呢，续作就是个无聊的数字游戏，简单地在名字后面塞个数字就行了，比如《超级马里奥兄弟3》《半衰期2》，虽然游戏本身可能有着巨大的进步和革新。数字代表着持续不断的似曾相识，偶尔带上那么一点点的差异性。比如说，新《蝙蝠侠》，新《星之卡比》或者是新主机的新《马里奥》——不对，应该说是新财年的新《马里奥》，还有每周一发的《刺客信条》。续作带来的是熟悉与稳定。哎，游戏似乎还是那个游戏嘛。

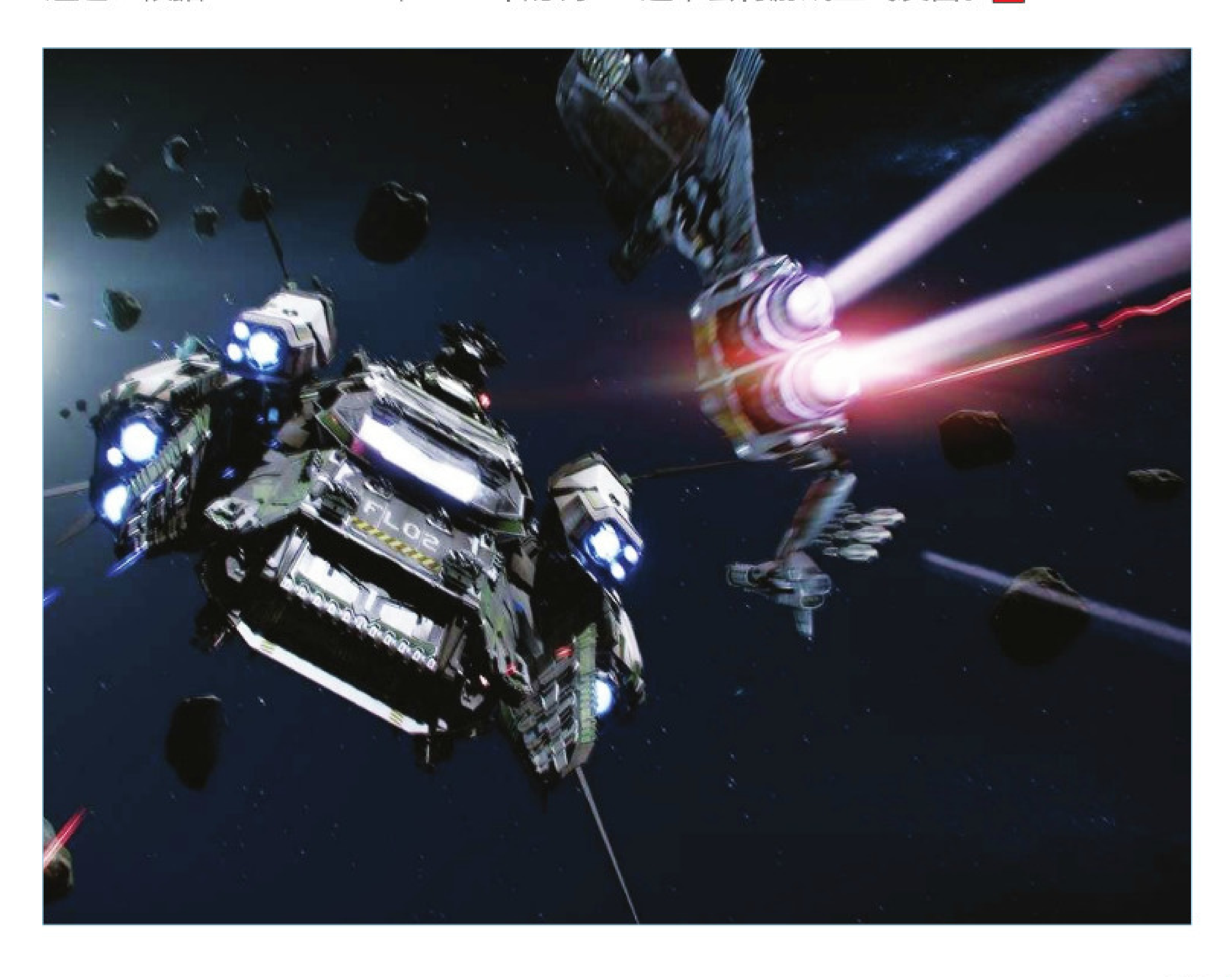
然后是**重制**。这种属于特别款续作，特点是把一个老游戏重新发行一遍，例如《冥界狂想曲》重制版，还有《塞尔达传说：时之笛》高清版。重制版有点像电影的重发行版，针对一个因为年龄原因未能体验到原作的全新受众群体，或是愿意在新技术支持下重新体验的老玩家。重制版的特点是将续作的一致性替换成了历史与时间无法抹杀的经典气息。游戏是旧的但电子游戏是新的，重制则让后者有了创造经典的长期效应。

非游戏这个概念挑战的是游戏本身的定义。每种媒介都在努力推动革新，在实验中寻找新的疆界。然而非游戏的做法则是抛开电子游戏的“常见”特征。例如《旅途》几乎毫无挑战性的风景游览；《亲爱的埃斯特》与《回家》中的场景叙事；以Twine为基础制作的网页文字游戏。“非游戏”呈现的是游戏这个传播媒介对于早已确立的神圣定义的质疑，但同时也是游戏对于“游戏感”这个定义的执着。虽然说不管这个（烂到炸裂）的词到底有没有用，“非游戏”却实实在在地将自己推销给了全新的受众群体，没有被清规戒律锁束缚。

然后请看**移动垃圾**。我们玩手机游戏的时候，其实是有时间观念的。当然，这指的是遵循自己的日程表。等咖啡的队伍里、无聊的电话会议上、陪人看肥皂剧的时候等等。但还有一个时间概念：免费移动App一般在手机里很少存活超过一周的时间，一般都是三把火烧完就开始各种作死了。没关系，嫌通知栏提示太烦？删掉了事，反正App Store上不缺这种免费烧钱软件。

还有一种叫**你永远不会玩的喜+1**。这年头打折还有慈善包这么多，没准你还可以拿钥匙之类换一点来，但最普遍的情况是你买了之后碰都没碰过。根据ArsTechnica在2014年的调查，有37%的Steam游戏根本没有人真的玩过。游戏不仅是用来玩的，现在还变成了用来收集和展示的东西，像是集换卡牌或是塑料小人，只能用来展示，虽然展示的平台不过是一个神秘公司运营的应用程序里的数字书柜。

最后，隆重介绍**Kickstarter雾件**。众筹游戏最美妙的部分并不是几个月（或是几年）之后拿到下载码安装开玩的过程，而是参与到一个点子付诸实践并成为现实的过程中去。对众筹（和“抢先体验”）游戏来说，这个点子才是核心体验。关注众筹活动的宣传、看着筹款数字上升、参与推荐和看到这些点子（在理论上）成真，这些才是众筹的卖点。但在众筹结束时，这个卖点也就结束了，剩下到来的——假如真的会来的话——只剩失望，因为现实永远很骨感。所以那些最为成功的众筹项目，像是《星际公民》（筹到了几千万美元），会无所不用其极地确保自己永远不会将游戏正式发售。P



一江水

罗萨

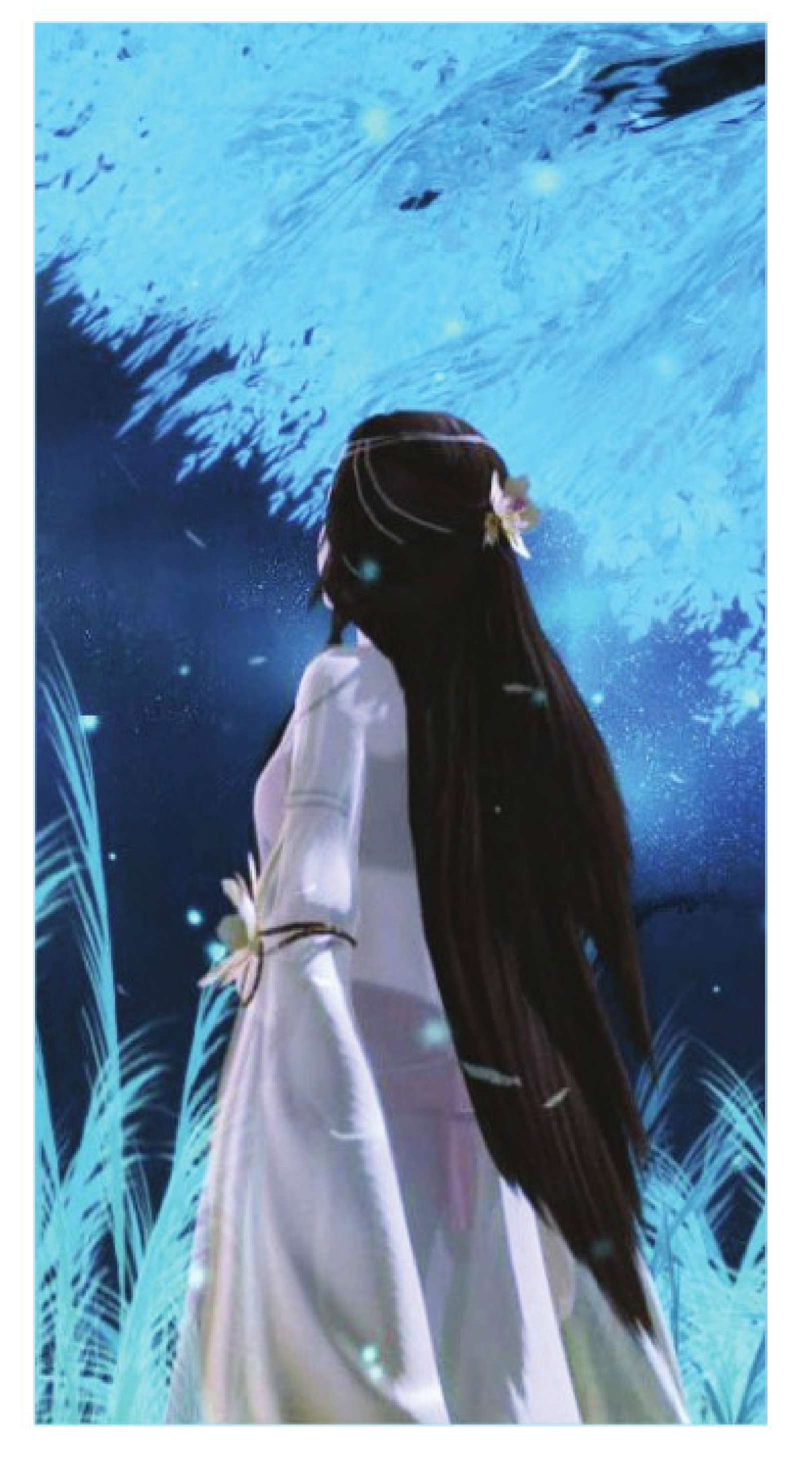
请不要把此文发给我老婆，谢谢

飞机降落到天河机场的时间是中午，因为提前查了天气预报，所以还是很有准备地换上了T恤加皮衣。虽然有11年没有踏上过这片土地，但坐在出租车上望着窗外，竟然还有一些熟悉感。只是武汉的空气质量要比11年前差了不少，配合上长江的雾气，估计再有20年，大武汉就能有点寂静岭的感觉了。

我对武汉这座城市是有一些感情的，我的第一任正式女友便在这里读书，按照高中情侣的规划，大家应该去一座城市读书，而我因为各种原因却未能成行，在西安继续我的读书之路。虽然西安不在武汉的上游，我却对李之仪那首《卜算子》总是心有感慨，“我住长江头,君住长江尾。日日思君不见君,共饮长江水……”

同事因为是第一次来武汉，作为有过武汉游历经验的小伙伴，我便充当起了临时导游。拟定的路线是户部巷、黄鹤楼、长江大桥、武汉大学、东湖与汉街。户部巷我肯定是去过的，但时间久远、久远到我对这里似乎没有什么印象，只是觉得这里与重庆的磁器口似乎差别不大。而黄鹤楼与长江大桥，前者我曾临高望远，吟过两句：“故人西辞黄鹤楼、烟花三月下扬州”，后者则是我和她相拥朝江，静静等着火车从上方经过。那个时候，王菲《红豆》里有句“我们一起颤抖、会更明白什么是温柔”非常应景。

是的，也许你们发现了，今天我这文写得很文艺又骚情，其实我年轻时候更文艺、更骚情，而且还有更多的头发。接着应该说武大了，就像所有恋爱游戏都有一个画面会让玩家牢牢深记。当我11年后站在武大门口的时候，眼前似乎还能记得当年的画面：一个女孩从校门跑着出来，阳光越过



珞珈山照耀在她脸上。这个画面宛若沈佳宜打着马尾回眸一笑，一不小心就烙在了少年心上，有的时候我们忘记了，只是因为我们不愿想起来。

武大是一所非常适合恋爱的大学，走在这里的时候，指点江山的都是游客，平静行走的都是学生。因为历史的沉淀，这里很多场所拿来给《零》这类游戏做布景都完全没问题。当然这里最有名的景致还是樱花，只是这个时候连个樱花糕都已经不好买了。走出武大，便是东湖，因为东边的那个西湖，东湖名气并不大。随便走走就到了汉街，汉街这地方是万达搞出来的商业中心，这地方我是没来过的，逛一逛感觉还不错，有不少地方适合周末过来装个文艺青年啥的。

酒店在武汉郊区，读会儿书、看会儿球、吹会儿牛，骚扰骚扰美丽的小姑娘，接下来的就是漫长的会议。每次会议都有想听的内容，也有略过的内容。略过的时候就天马行空地想一些事情，竟然能把在武汉呆过的旧时光都捡起来不少。期间和公司一个同事闲扯一下，也和她说起了曾经的一些片段。同事问我，后悔不后悔？我说不后悔。同事问我，怀念不怀念？我说还可以。

我是一个说话挺负责的人，我的沈佳宜大二的时候和我分手。异地恋嘛，基本不怎么靠谱。分手的时间选得不太好，正好碰上我家老老爷子瘫痪、我家老爷子重度抑郁，所以凭空增加了一种落进下石的感觉。沈佳宜不是那样的人，她只是爱恨都过于直率了一点，以至于直率到不考虑别人的感受，当然现在还有几个女孩会考虑别人的感受呢。后来她在中国医科大学读了硕士、又读了博士。不想我有一段时间工作也调动到了医大所在的沈阳，于是我们真正的共饮一江水。偶尔也看见她在班级的群里说上几句话，也问过我什么时候有时间聚聚。可惜我节操值爆表，当然不会应约。

有时候，我看到沈佳宜在群里发言，竟然有种暗自庆幸的感觉。当初的种种美好伴随着如今的疯言乱语竟然大打折扣。

我不禁又想文艺一把，用蒋捷的《虞美人》为本文结上一个尾：“少年听雨歌楼上，红烛昏罗帐。壮年听雨客舟中，江阔云低，断雁叫西风。而今听雨僧庐下，鬓已星星也。悲欢离合总无情，一任阶前点滴到天明”。

我们都长大了，看问题的角度、看事情的深度都已经不同，于是对待人的态度也自然发生了转变。好多年前，我们并非共饮一江水，却能心系一江水。如今我们共饮一江水，却不能再心有戚戚焉。这个世界上的事，大多如此。所以啊，还是放弃一点执念，面朝大海吧！P

夺淮入海与大势所趋

楼上有只羊

大众与小众的分野远没有那么大

有个词叫“夺淮入海”，指黄河以淮河河道为出海口，一个“夺”字既说明不是主流，也体现出这一事件引发的巨大的影响。最近数年，游戏业最大的趋势非常明显，无非是在合理降低游戏难度的基础上，辅以电影化或者开放化，给玩家提供更具互动性的游戏体验。

然而在这一趋势几不可逆的情势下，有一家日本游戏公司，以高难度为前提，事实上凭一己之力带动了新潮流。不仅使公司本身迅速扩张，更在某种程度上改变了游戏界对日本游戏的印象。

那家公司叫From Software，而他们最近的一款大作，就是三月份发售的话题性PS4独占游戏《血源》。

From Software的成功如今已算传奇，加上《血源》的话题性，不得不让人产生一种硬派游戏回归的感觉。所以我们有必要探析一下，From Software的这一系列游戏引发硬派潮流，究竟不过是夺淮入海还是大势将趋的前兆。

硬派游戏的说法究竟起于何时难以考证，细想也不过是PS时代之后的事情，PS2时代开始高难度的游戏几乎绝迹。From Software当时的作品如《装甲核心》，其知名度与影响力大概与Paradox的策略游戏相仿。事实上当年From Software游戏的境遇，也与Paradox的游戏小众相似，不乏拥趸也绝无法取得其他游戏的成功，而From Software的转型则从2009年《恶魔之魂》的成功就开始了。

虽然当年From Software与Paradox的游戏同属小众，但类型的差别与恰当的时机，现实率先给了From Software一条成功的路。

2009年2月《恶魔之魂》上市，游



戏细水长流的取得意料中销量之余，凭借本身过硬的素质，在国外游戏媒体宣传推广下，最终取得了意想不到的成功。

《恶魔之魂》取得了惊人的成功之后，From Software因为版权原因，很是有些无奈的着手制作《黑暗之魂》。与《鬼泣4》全平台战略取得系列最大知名度类似，《黑暗之魂》移植PC平台后，仅在国内获得的玩家数量就不需多言。

世界范围内《黑暗之魂》的游戏影响也不需多说，不仅引出了《堕落之王》这样的诚心模仿之作，连《猎魔人3》的游戏总监也表示，《猎魔人3》战斗系统的设计思路很是受了《黑暗之魂》的影响。

当然这终究还是小范围的成功。哪怕是两年多之后推出的《黑暗之魂II》，取得的影响力也远不如现在的《血源》，即便《血源》是一款PS4独占游戏。

印象中当年万众期待的《横行霸道V》上市以来，很少有一款游戏引起如此关注，不仅仅是游戏评分上的大丰收，一众游戏业大佬也在Twitter或Facebook上表示激赏。联系到日式游戏自PS3时代开始的窘境，这样的场景如非亲见几乎无法相信。

尤其我们比较最近数年游戏评分就能发现，本时代游戏评分目前高于《血源》的只有GTA5和《最后生还者》的重置版。而我们如果把目光放得更远可以发现，从2000年算起的15年中，日式游戏第一作评分高于它的，只有当年神谷英树的《鬼泣》。

于是乎，联系到From Software之前的游戏的成功，让相当一部分人感觉硬汉派回来了。

然而真是如此吗？只怕未必，因为时代变了人也变了，旧事物终究还是旧事物。《使命召唤》电影化突突突的号召力，根源在于不是所有人都适合高难度的《反恐精英》。《炉石传说》的成功，不仅仅是因为暴雪出品，更是因为“万智牌”的上手难度。

即时战略游戏衰落与MOBA游戏兴起也是一例，从FC时代算起，整个游戏业的趋势都是降低难度吸引更多人。毕竟不是每个人都喜欢玩游戏经常受挫，《魂斗罗》与《超级马里奥兄弟》至今没见过关底的玩家依然不少。

同样的，无法接受From Software游戏高难度的玩家也有得是，就像相当一部分游戏玩家无法接受Paradox的游戏。世上大部分事物都有两面性，游戏高难度也是双刃剑，From Software因为这一特征而崛起，也势必因此受限其在商业上更进一步。

当然，如果From Software满足于此也无所谓，毕竟Paradox做游戏也是如此，一个公司自有一个公司立足的方式。黄河在漫长的“夺淮入海”之后还是回归了本来的轨迹，From Software也许不会回归到过去的默默无闻，大概也无法像当初Square那样开启新时代。不过，From Software的游戏能满足一部分不太受重视的玩家，那也足能够名载历史被我们记忆了。P



匠心巨制全3D即时超清战斗

《御天降魔传》采用全3D即时战斗模式，一改传统国产单机游戏回合制和半回合制战斗模式，以炫酷的动作组合、紧凑连续的技能搭配以及华丽超清的战斗特效为特色，达到真正东方暴力武学艺术高度，是国产单机游戏作品前所未有的原创ACT高品质大作。

锁定空中战斗，多招连击无上限

《御天降魔传》在国产单机游戏中首次实现把敌人锁定空中，进行一系列空中动作连击爽杀，战斗效果绚丽激爽，让人热血沸腾。如体力充裕，主角们可一直留在空中击杀，让中国玩家过足轻功瘾。

四大角色无缝切换体验淋漓尽致

在游戏过程中，四大主角玩家可随意切换操作。这种无缝角色切换速度仅在0.01秒内，创造国产单机游戏前所未有的极致操作体验。游戏中四个主角的技能可多达200个，玩家可在熟练每个技能操作的基础上独创属于自己的劲爆连招。

击杀斩杀爽杀的百种Boss挑战

从巨大石俑，到上古凶兽，风格迥异的boss，各具特色的技能，对战斗能力提出重重考验，令你的神经时刻紧绷！战斗后的QTE设计，炫酷动画中快速斩杀Boss，让你大呼过瘾，根本停不下来！

全程先进动作捕捉技术，动作流畅国内第一

《御天降魔传》全程运用先进的动作捕捉技术完成，聘请国内专业武术特技师，在武术特技师的身体各个关键部位设置跟踪器，由系统捕捉跟踪器位置，再经过计算机处理后得到三维空间坐标的数据。数据被计算机识别后，应用在游戏中的人物战斗动作，大大提升角色物理动作流畅度，增强游戏剧情的代入感，实现动作捕捉技术在游戏中的完美结合。这套动作捕捉系统在国产单机游戏的应用中史无前例。

全程同步人物配音　电影级体验

《御天降魔传》在人物口型表情的制作上使用了Unity的speecherRT技术，SpeecherRT是一套对话骨骼动画辨识系统，是基于Speecher.js对话引擎脚本开发而成的，凭借人物语音实现人物的脸部表情、说话口型及头部的倾斜等。在制作过程中，可以通过声音对口型动画进行调节，可以达到逐字对应的精确程度。

除此之外，《御天降魔传》中的人物和场景模型制作精细，画面大量运用了实时光影、离子动态模糊，景深等先进的处理技术，充分地迎合了画面写实风格的定位。同时，还在游戏场景中融入了农历、节气、光影、云雾等各种元素，从危楼高百尺到大漠沙如雪燕山月似钩，从篱落疏疏小径深到月冷寒泉凝不流，环境场景变化丰富多样，带给玩家视觉饕餮盛宴。


御天降魔传
动作单机 匠心巨制
■叶凝漪


御天降魔传
动作单机 匠心巨制
■晴月


御天降魔传
动作单机 匠心巨制
■皇甫


御天降魔传
动作单机 匠心巨制
■方锦


御天降魔传

振兴民族单机：原创ACT大作《御天降魔传》

3D动作单机《御天降魔传》是完美世界即将于2015年推出的国产单机巨制。《御天降魔传》用心提升游戏的视觉体验，紧凑的场景变换、精致的画面细节、高还原度的场景渲染、开阔多变的视角都带给玩家电影级的感官享受，而众多先进游戏制作技术的运用，是搭建这个唯美游戏世界的基石。

传统仙侠碰撞西方玄幻，缔造宏伟多变大场面

《御天降魔传》游戏画面以传统仙侠风为依托，将中华壮阔山河丽景移植到游戏中，并大胆融合西方玄幻元素，为玩家缔造一个浩大空灵的感官世界。整个游戏画面运用实时光影演算、动态粒子效果以及物理视觉景深感等先进的处理技术，使空中倾泻下的瀑布、风吹云游、光影变化、云雾幻境等一切美景变得真实可触，效果已达到了次世代主机游戏的视觉冲击程度。

在原画设计之初，《御天降魔传》美术团队就深入全国各地进行取景采风。此外，原画设计、场景建模都借鉴了经典电影镜头，致力于让游戏画面透出东方韵。为了游戏场景能高度还原古中国的神韵，制作团队深入全国各地的原生态风景区——从江南竹海到西域沙漠，带回了大量写生和摄影，这为他们的原画创作提供了丰富的灵感。在开始制作《御天降魔传》的场景时，美术团队完成了数以百计的高质量场景原画。游戏场景随着跌宕起伏的剧情而动，实时场景互动技术更使周围环境能够出现“移步换景”的效果，悬浮的巨石、断裂的石桥等等都会随着玩家的脚步移动有不同的变化呈现，玩家们能够切身体会这部“游戏大片”瞬息万变，风云莫测的紧凑感。

《御天降魔传》对原画的细节要求十分苛刻，无数遍的渲染、4K分辨率的应用保证了游戏场景达到电影级的层次感和细节效果。根据游戏原画的设定，场景建模开始为玩家构筑一个真实的“上古战场”。宏大至嶙峋的高山、高峻的巨塔、开阔的练武场，细微至行人的衣褶、树木的树叶、流动的溪水，制作人员塑造了一个“全真”的虚拟世界。配合3D粒子渲染技术，《御天降魔传》将云雾、水幕和光线等抽象视觉效果真实地“摆”在玩家面前，使人有恍惚中置身于游戏世界的错觉。为了配合《御天降魔传》强大的的打击感，制作团队参考了数千张全视角动态图，为建筑、树木、山石和地面等都制作了震动和崩塌的效果模型。随着游戏剧情推进，玩家将欣赏到天崩地裂的“灾难大片”。

在游戏剧情开始或镜头连接的地方，除了场景策划，工作人员还设计了一些速写稿——类似于电影场景的草图或故事板，以达到更好地控制“镜头”的目的。配合风格不同的场景，制作团队花心思琢磨了很多不同的镜头“剪辑”，这些借鉴电影拍摄的场景制作手法使游戏的视觉冲击力拉高了一个梯度。《御天降魔传》的场景画面如同一部东方美学的大片，张弛有度，变化莫测而动静相宜。希望玩家们能在游戏中体验丰富多变的游戏场景，尽情享受这场视觉盛筵。

神秘剧情揭开千年爱恨情仇

这是一场上古时神魔的较量，将人世间三个命运身世迥然相异的人联系在一起，谱写出一段爱恨交织、纵意江湖的侠义故事。游走于人神二界的神秘男子，郁郁不得志的江湖后生，神秘诡异的西域奇女子，爱与恨的抉择，大义与私心孰轻孰重，一场宿命的演绎即将开始。

步步惊心重重机关解密

除了国内领先的战斗玩法外，游戏中阴森的地洞、隐秘的小路以及险峻的关卡还设置了神秘的机关解密玩法。玩家可体验到多种神秘有趣的机关探索玩法，考验玩家对主角之间的配合的操作，带给玩家惊心动魄的操作体验。

多种挑战模式不断突破自我极限

《御天降魔传》为玩家提供多种战斗挑战模式，为酷爱战斗的你而生！丰富的任务目标，一次次考验着你的战斗能力；多轮次竞技场设计，一波波妖物蜂拥袭来，让你的手指一刻不停歇！准备好了吗？Let's fight!

国产动作单机巨制《御天降魔传》2015年暑期诚意上市，敬请期待！P

■塔

■沙漠

■渔村



■秘密关卡



■上河村

头条新闻

尼康中国举行10周年庆典，活动延保同时登场

■本刊记者 魔之左手

2015年4月8日，尼康映像仪器销售（中国）有限公司成立10周年庆典在上海隆重举行。尼康中国自2005年4月成立以来，针对中国这一全球战略之中最受重视市场，坚持完善从市场运作到销售、服务的整套经营体制。10年间共开设了5家分公司、16家办事处、4家售后服务中心、31家特约维修店和30家特约受理店；在中国市场累计发布了数百款备受消费者青睐的数码相机产品；推出了尼康中国的全新品牌概念“看破界”；成立了尼康会员俱乐部“尼克尔俱乐部”。在广大尼康用户和摄影爱好者的支持与厚爱下，尼康逐步为中国大众所熟知和信赖，成长为中国数码相机市场的领军品牌。



尼康集团董事执行总裁牛田一雄

在庆典活动上还发布了尼康中国的最新发展战略，将从销售区布局、广告多渠道化、丰富售前体验、强化售后服务网络四个方面全力投入开展品牌提升战略活动，并将从今年夏天开始展开为期半年的盛大纪念促销活动，以感谢用户10年来给予的厚爱与支持。另外自2015年4月13日起，在正规销售渠道销售的尼康数码单反相机、Nikon 1可换镜数码相机、尼克尔镜头及1尼克尔镜头，自购买之日起3个月内登陆并成功注册并添加商品，即可在原保修期的基础上享受延长两年保修期的服务。



尼康映像仪器销售（中国）有限公司董事长兼总经理金子博明

尼康集团董事执行总裁牛田一雄、尼康集团董事执行常务·映像事业部总管岡本恭幸、尼康集团映像事业部本部长御给伸好、尼康映像仪器销售（中国）有限公司董事长兼总经理金子博明、董事副总经理北端秀行、董事副总经理大碛宏等高层出席了庆典活动。上海市黄浦区政府代表、静安区政府代表、日本领事馆代表纷纷发表致辞，祝贺尼康中国十年来所取得的成绩，并对尼康中国为促进中国影像文化发展所做出的努力表示高度评价。

硬件店

希捷发布5款全新消费存储产品

2015年4月7日希捷科技公司在北京发布5款兼具科技含量和设计感的产品：LaCie Mirror、Seagate Seven、Seagate无线硬盘、希捷个人云和LaCie Rugged RAID。“呈指数性增长的数据大幅提升了人们对存储产品以及解决方案的需求。希捷一直致力于为全世界提供最卓越的存储产品、解决方案以及最佳使用体验”，希捷全球产品营销高级总监Jeff Fochtman称，“今天在中国发布的新品可以满足不同消费者对存储容量、可靠性、性能以及外观设计等各方面的需求。无论在家里还是户外，消费者都有机会实现最便捷、最安全和最IN的存储，通过不同的设备乐享存储内容。”



希捷全球产品营销高级总监Jeff Fochtman（右三）展示产品

新一代产品中，1TB LaCie Mirror外形优雅，采用孟加锡密纹黑檀木雕琢的底座以及银色的高度防划康宁强化玻璃镜面；拥有7毫米盘身的希捷Seven是承载500GB空间的最纤薄的硬盘；希捷500GB无线硬盘外形时尚，允许包括智能手机和平板电脑在内的多台设备同时连接并流畅分享数据。LaCie Rugged RAID拥有4TB的容量以及Thunderbolt或者USB 3.0接口，其卓越的抗震、防尘和防水等数据保护功能成为户外工作的用户和专业人员的最佳选择。希捷个人云能够创建一个最高6TB的便捷的家庭数据中心，使用户随时随地畅享所有设备商的视频、图片以及数据等。

数码风

2015 Macworld/iWorld与“互联网+”共同起航

2015年4月17日，第五届Macworld/iWorld数字世界博览会媒体发布会在北京召开。Macworld/iWorld由北京市投资促进局和IDG美国国际数据集团联合主办，致力于促进移动互联网行业交流、成果落地，源自1985年起在美国旧金山举办的Macworld博览会。2011年，第一届Macworld/iWorld数字世界博览会由IDG引入中国，落地北京并取得巨大成功。经过前四届的积累，Macworld/iWorld已经成长成为全球最大的聚焦智能互联平台相关产品和应用的展览及会议活动，成功转型成为诠释当下互联网技术与创新潮流趋势的平台，聚焦移动互联网

头条新闻

戴尔XPS13创想之夜，灵感碰撞“无边忌”

■本刊记者 魔之左手

2015年4月24日，戴尔在北京举办了以“无边忌 创想之夜”为主题的戴尔XPS13先锋用户分享会，希望通过拥有“无边忌”精神内涵的XPS13笔记本激发用户的灵感，让用户大胆创新，以IT技术成就更加丰富多彩的生活。会上来自多个领域的意见领袖，包括旅游时尚博主“手边巴黎urruolan”、独立摄影师“源形毕露”、CCTV美食栏目策划“食尚小米”和美妆自媒体“邻家颖小白”，分享了在各自领域的心得体会以及戴尔XPS13的美好产品体验。



美妆自媒体邻家颖小白分享使用体验

“戴尔XPS13不仅仅是一款工艺精湛的笔记本产品，更重要的是它‘无边忌’、敢于突破、勇敢打破束缚的精神内涵让它成为戴尔创新精神的象征。”戴尔肖三乐女士表示，“XPS13自今年年初在美国和中国同步上市以来，已收获了IT行业数十个大奖。它不仅是一个工作利器，还兼具时尚的特点。不论是商务还是娱乐，XPS13都能够满足用户的需求。”

迅猛发展环境下的全产业新格局。第五届Macworld/iWorld数字世界博览会以“遇见·移动生态融合”为主题，2015年8月27日～30日将在京如期举行。

IDG亚洲区副总裁徐洲女士表示：“Macworld/iWorld的重心已迁移至移动互联网的新兴市场——中国乃至亚太地区，我们将借助Macworld/iWorld品牌效应，立足国际化，以聚焦前沿、鼓励新势力为目标，汇集移动互联网及苹果生态圈上下游企业和用户，打造年度成果总结和前瞻技术和应用的趋势发布的舞台。”本届大会的展览划分为APP展区、移动娱乐体验、外设产品展示、保护类产品展示四大区域，并在今年首设了智能硬件主题展。同时现场还将举办优质渠道商洽谈会、音乐秀场舞台、果粉交流区、FIRST LOOK等活动，并保持THE BEST大奖、Macworld达人等奖项评选活动。



IDG亚洲区副总裁徐洲

高德推“LBS+”开放平台战略 与神州租车达成战略合作

2015年4月9日高德在京举行“一起LBS+”——高德开放平台行业解决方案暨战略发布会，发布2015年“LBS+”开放平台战略，面向用车软件、O2O、智能硬件、公益环保等多行业推出整合“工具+数据+服务”的一体化LBS解决方案。会上，高德LBS开放平台还宣布和神州租车达成战略合作，全面支持神州旗下的租车、专车、拼车等多项互联网用车软件业务发展。

高德LBS开放平台总经理魏凯明表示：“LBS（基于位置的服务）是移动互联网最核心、最基础的服务之一，大量移动应用所提供的产品服务都与位置信息强相关。过去LBS开放平台只是向开发者和合作伙伴提供移动端LBS开发工具，但对于大部分开发者和合作伙伴来说，这还远不够。高德今日发布的‘LBS+’，在LBS开发工具之上，整合了地图大数据和地图云计算，能够帮助合作伙伴进行自有数据管理、分析、预测，并基于此进行智能商业决策，更好地构建开放共赢的LBS生态。”

随着“LBS+”的发布，高德LBS开放平台将帮助开发者、创业者们加速利用LBS能力，打造更智能、更高效、更具想像力的移动产品或服务。例如上门按摩应用“功夫熊”基于高德LBS，根据顾客需求准确调用附近按摩师；亿航无人机的指点飞行、自动跟随、自动返航等智能功能也基于高德LBS的精确定位；IPE（公众环境研究中心）则将雾霾数据免费存储于高德云图之上，以实现多项污染指标数据在蔚蓝地图这一环保App上的管理和展示。



高德LBS开放平台总经理魏凯明

头条新闻

《仙剑奇侠传六》7月8日发售 畅游宣布代理《英雄无敌VII》

■本刊记者 Monitor

2015年4月22日14:00整，畅游旗下全资子公司畅游乐动在北京召开了《英雄无敌VII》与《仙剑奇侠传六》两款代理的单机新品的发布会。畅游乐动在发布会上正式宣布代理《英雄无敌VII》，同时姚壮宪也在现场公布了《仙剑奇侠传六》将于7月8日正式上市的消息。此外，《仙剑奇侠传六》还首次曝光了第二首主题曲《誓言成晖》，并宣布将举行20周年大型庆典晚会，同时发布20周年纪念黄金戒指。



“姚仙”在现场以打开狮子口的方式公布了《仙剑奇侠传六》7月8日上市的消息

育碧制作人在发布会上介绍了《英雄无敌VII》，新作加入了战略系统，相比《英雄无敌VI》增加了三种资源，共7种。战斗系统非常丰富。并增加了一个种族，将《英雄无敌VII》定位为怪兽级的游戏。典藏版将会有Ivan公爵模型手办，并在《英雄无敌VII》中加入暗影议会。畅游乐动在发布会上正式宣布代理育碧著名单机系列新品《英雄无敌VII》，在2015年全球同步发行，并实现全程中文配音。



畅游与育碧签约正式代理《英雄无敌7》

在发布会上，畅游乐动先在回忆部分回顾了《仙剑奇侠传》系列历代作品的经典画面与成就，其中提及了《仙剑奇侠传五》系列的两作共取得了210万套的销售佳绩。随后“仙剑之父”姚壮宪、大宇资讯董事长李永进、《仙剑奇侠传》系列的制作人张孝全和栾京等，先后对《仙剑奇侠传》系列的过往作品进行回顾与总结。据《仙剑奇侠传六》制作人栾京说，《仙剑奇侠传五》虽然并不完美，但它取得了系列最高的销量，极大地鼓舞了大宇资讯坚持制作单机游戏的信心，同时它对于北京软星的“仙剑”研发团队而言，有着极为重要的意义，也为后续的作品研发积累了很多宝贵的经验，如《仙剑奇侠传五前传》就获得普遍好评。栾京表示，《仙剑奇侠传六》将会是一款充满诚意的突破之作，他希望将成为《仙剑奇侠传》系列一个全新的开始，并希望能被更多的玩家接受和喜爱。在发布会的最后，姚壮宪在现场公布了《仙剑奇侠传六》将于7月8日正式上市的消息，但售价暂未公布。P

游戏圈

《NBA 2K15》4月27日正式登陆国行Xbox One

2015年4月27日，Xbox与2K正式宣布，最畅销的一流NBA模拟系列主机游戏《NBA 2K15》正式登陆Xbox One国行版，即刻开始，玩家可以通过在线商店购买这款游戏大作。游戏的光盘版上市也在准备中。



在百视通、百家合以及微软公司的精诚合作之下，《NBA 2K15》正式登陆 Xbox One 国行版标志着第一款次世代主机的 AAA 级模拟体育游戏大作正式与中国玩家见面。在NBA 2K15当中，模拟体育游戏的质量标准得以显著提升，在游戏的封面上的球员是2013-14赛季NBA最具价值的球员凯文杜兰特，而游戏的配乐则是由国际知名的音乐人Pharrell Williams亲手打造。此外，《NBA 2K15》还将为玩家带来丰富多彩的游戏模式、全新的游戏功能以及赛场内外卓越逼真的游戏动作，这些特色将进一步激发全球玩家对这款游戏的喜爱和期待。

《心灵杀手2》概念演示曝光，有望登陆PS4

由于《心灵杀手》（Alan Wake）系列的累积销量已经突破了450万套的大关，其开发商Remedy工作室到现在都还没有推出《心灵杀手2（Alan Wake 2）》是一件奇怪的事情。其实早在2014年时，这间工作室曾表示他们非常努力要让《心灵杀手2》这款游戏成真，但也承认他们还没办法找到适合的合作发行商或者资金来让这款游戏上市。创意总监Sam Lake当时也补充说，他们其实能够推出比较不具野心的《心灵杀手2》，但是这并不符合这个系列的精神。



《心灵杀手2》的早期概念设定图

Remedy再次强调，他们希望能够在适合的时间点重新投入《心灵杀手》系列的开发，这或许会要等到这间开发商目前正在进行制作的游戏《量子破碎》（Quantum Break）于2016年正式上市之后才有可能。他们已经开始构想《量子破碎》推

头条新闻

京东发布 Game+战略 共同打造游戏产业生态圈

■本刊记者 Monitor

2015年4月21日北京，京东（JD.com）携手联想、华硕、雷蛇、微软、英伟达、英特尔、腾讯等全球游戏产业厂商举行“玩+时代——JD Game+战略发布会”，宣布推出JD Game+战略，成立中国游戏产业联盟，在3-5年内，培育和扶持30个游戏品牌，纳入500款GAME+游戏产品，并与20款重点游戏深度合作，共同打造游戏产业新生态圈。JD Game+战略的推出，标志着中国游戏产业进入全新的生态化发展阶段。



发布会现场

京东集团CMO蓝烨表示：“JD Game+旨在通过京东大数据和平台优势，携手软硬件厂商，整合行业上下游资源，让企业更好地了解用户需求，有针对性地满足消费者需求，提高硬件厂商与软件厂商共同推动电竞游戏文化发展的协调性；让玩家享受更加方便、快捷、定制化、互动化和不断升级的购物体验。”

JD Game+战略的推出，依托于京东平台不仅为玩家带来很多商品，通过与软硬件厂商携手为玩家量身定制专属装备，还将持续优化产品购买体验，提供一体化、一站式购买体验。对游戏玩家来说，今后只要是购买Game+产品，在硬件层面不仅能够享受到诸如以旧换新额外200-500元的专享补贴；享受长达12期免息的京东白条服务；还在软件层面享受京东提供的专属积分商城和游戏社区，提供游戏的道具的兑换服务，以服务玩家为核心宗旨。

此外京东还宣布，将深度参与WGT、GTL等游戏赛事，全力推动电竞在中国的良性发展；此外，还将通过京东的城市日、京东派、京东帮等项目，将游戏的游戏产品、游戏作品推向更多的4-6级城市。目前，首批联盟成员包括京东、腾讯、联想、罗技、技嘉、华硕等，同时亮相发布会的还有华硕ROG玩家国度以及联想即将推出的全新游戏笔记本：拯救者。放眼全球，游戏产业的“生态化”竞争已经成为现实。

出之后的下一个游戏开发计划，而这很有可能会是《心灵杀手2》这款游戏。Lake表示：“除了别的游戏之外，我们也正在与多间合作发行商讨论推出《心灵杀手》系列续作的可能性，但是目前一切都还尚未定案。”初代《心灵杀手》及续作《心灵杀手：美国噩梦》都是由微软合作发行的。

Lake在采访中表示，尽管初代的《心灵杀手》再次登录PS4平台已经不可能，但不排除游戏的续作会登录PS4和其他平台，前提是微软并没有签下本作的Xbox One独占协议，“我们绝对不排除任何可能，看着不同的机会，没有什么是一成不变的。对于游戏的续作，我们可以为这个系列做一切事情，只要是能够促进这个IP发展的。但很明显，这也会受困于很多不同的因素，游戏的续作在剧情上显然会接续前作，但我认为一个好的续作，要做到尽管玩家并没有玩过前作也能体验到这一系列的乐趣，目前看起来，我希望《心灵杀手》的续作可以实现这一点。”

虽然《心灵杀手2》可能不会在近期之内推出，但是最近一份微软的调查透露了他们目前正在考虑开发Xbox One的初代《心灵杀手》重制版做为《量子破碎》这款游戏的预购特典，用以吸引玩家购买。当然，这无法证实Xbox One版本的《心灵杀手》重制版已经正在进行开发，但是至少透露了微软有在考虑这件事情的可行性。

游族公布《三体》电影主演阵容，将于2016年7月上映

2015年4月22日，《三体》电影在北京召开发布会，导演张番番携冯绍峰、唐嫣、杜淳、杜志国、张光北等主演与制片方游族影业CEO孔祥照出场。会上，不仅公布了电影将在2016年7月正式上映，还透露了《三体》系列游戏已处于筹备阶段。



游族影业CEO孔祥照

游族影业CEO孔祥照在会上介绍，该片在制作上囊括好莱坞顶尖摄影团队、特效团队等优秀国际资源，但不会完全依赖好莱坞。孔祥照强调，科幻的本质是人类对未知事物的敬畏，改编达到如此高度的原著，应同时怀揣着敬畏与果敢之心。此次发布会上，制片方还公布了“叶文洁”主演张静初之外多位演员的信息，男主“汪淼”一角将由主演《狼图腾》《后会无期》等口碑佳片的冯绍峰担纲。科学家夫妇“申玉菲”与“魏成”的角色分别由唐嫣和杜淳出演。而杜淳现实中的父亲杜志国将饰演电影中国家秘密科研基地的负责人“雷志成”，这也是父子俩首度在大电影中携手合作。另外，曾在《三国演义》《亮剑》等剧担纲的实力派演员张光北也出席了发布会，他将在电影中饰演军方将领“常伟思”。

除了电影消息外，由游族网络开发的《三体》系列游戏也已进入日程。据悉，作为主演的冯绍峰也酷爱移动游戏，曾透露进行《少年三国志》等游戏的体验。



天门两边
——有关于《穹之扉》的正反谈

策划 大众软件编辑部

编者按：《轩辕剑六》的遭遇可谓整个系列的滑铁卢，这让《轩辕剑六外传：穹之扉》担负起了挽救整个系列的重任，以目前的市场反响来看，它似乎做得还不错。不过就如同硬币的正反两面，对于这款作品，也出现了不同的声音，那我们不妨来听听这些声音，然后在根据自己的想法作出判断，来看看这个仍旧在坚持的老品牌，是能够焕发出它当年的荣光，还是将就此彻底沉沦。



正方观点：逐步复苏，稳步向前

“轩辕剑”复苏——杂谈《穹之扉》

文丨剑气冲霄

自2004年《苍之涛》享誉盛名之后，“轩辕剑”一直没有再获得过公众的一致认可，反而不断遭受争议、嘲讽与质疑，并在上一代作品——《轩辕剑6》中陷入空前的口碑危机。剧本、画面、战斗、程序优化、游戏性等方面形形色色的缺陷，几乎透支了新老玩家对于这款经典游戏系列的期待，二十五年以来，“轩辕剑”似乎从未承受过如此沉重的压力。《穹之扉》是否能够为这款“活化石”般的游戏系列注入生机，并使其成功转型呢？

一、剧本：不求有功，但求无过

自1995年《枫之舞》起始，至2004年《苍之涛》为节点，“轩辕剑”系列奉献出了无数令人叹为观止的传奇故事，其中不少神来之笔已被视为国产RPG史上的巅峰情节。这一国产游戏史上的壮丽景象，至2006年《轩辕剑五》时戛然而止，并且急转直下，其后历代作品的剧情故事竟无一例外成为游戏的短板，饱受玩家批评。编剧团队的青黄不接竟到了如此地步，无疑使人感到诧异与无奈，而原本向来在剧本上天马行空的DOMO小组（“轩辕剑”制作小组），自此之后也开始变得步步为营起来。而《穹之扉》的剧本创作者，是DOMO小组继《轩辕剑五》惨败之后首度推出的新人编剧，因而《穹之扉》的剧情风格与前作有所出入。毋庸讳言，《穹之扉》的剧本故事远未达到优秀的标准，但起码不至于让玩家产生失望甚至恼火的情绪。“有佳句而无佳章”——部分情节效果拔群，故事结构平淡无奇，算是一个中肯的评价。

《穹之扉》的编剧还是将自己限定在前作的思维框架之中，在剧情的设计、编排上小心翼翼，并且毫不隐晦地从同类动漫、游戏作品中进行借鉴与模仿，以期得到市场的认可。

从主角四人众中，我们就可以清晰地找到类似借鉴的痕迹。游戏的核心人物——沐月，是一位典型的三无女神——少言寡语、冷若冰霜，再加上不食人间烟火的身份，几乎与日本动漫《EVA》中的绫波丽别无二致，游戏中期甚至直接出现了男女主角之间似曾相识的台词：“这时候只要微笑就好了。”

左 “三无”女神沐月是本作下大力气刻画的人物
右 几个反派角色都带点儿似曾相识的感觉





同时，游戏的另一位重要人物，亦即大商国王子——凤煜，则明显可以看出有《仙剑奇侠传5前传》中龙溟的影子。这两位年轻的君王甚至在名字的字义和字形上都遥遥相对，使人很难不做出相关的联想：两者同为一国领袖，同样面临国家的内忧外患，同样身形瘦削俊朗，同样以社稷为重、私情为轻，同样嬉皮笑脸而又玩世不恭，同样具有领导人的刚毅气质，甚至同样带着点儿腹黑的气质。大概是市面上流行着“霸道总裁爱上我”的少女情结，才使大宇旗下双剑一再重复相似的戏码。

其余两位主角也集结了当下最流行的性格元素。男一号司空宇形象粗犷、衣着朴素，在人设上并不讨喜，但他却具备一个好男人的全部禀赋：冷静沉毅、温柔多情、勇于任事、虎背熊腰。女二号子巧，则被赋予了大大小小奇怪的萌点：怪力、贪吃、天然呆、纯真善良、活泼可爱，总之就是怎么萌怎么来。如此稳健的人物设定固然无可厚非——毕竟它能够吸引一群宅向玩家的眼球——但一味迎合市场的副作用只能是殊乏新意。我们几乎可以断定，这几位主角的形象注定无法在玩家群中深入人心，甚至不如前作里的中二少年凤天凌。

与主角四人众相对应，几个反派角色也都带点儿似曾相识的感觉。为情所伤、渴求摧毁人世的痴怨男青榆，桀骜不驯、狂拽酷炫吊炸天的野心家共工，还有阳奉阴违、妄想一统三界的阴谋家相柳，这些狞笑着叫嚣要毁天灭地的大魔头，于我们而言已经屡见不鲜了。当相柳催动法力幻化出蛇身之相时，我恍惚中似乎看到了《仙剑奇侠传》结尾大战拜月水魔兽的场景……当然，这不一定是编剧在刻意学习前人的创作技巧，而更有可能是国产RPG的剧本演变至今，已经形成固定的范式，后来者很难再有魄力进行颠覆或创新了。

笔者曾将国产RPG的剧本结构总结成“起、承、转、合”四个环节，具体分解开来，则可概括为：初出茅庐、屡逢奇缘、变生肘腋、拯救世界。《穹之扉》的故事也严格地遵循这一套路进行设计。这种工整刻板的创作思路，几乎可以看作是一场零风险的投入——毕竟前人已总结出一套积淀了二十多年、相对成熟的剧情框架，又有《仙剑奇侠传》这样教科书式的剧本作为范例，《穹之扉》的剧本想犯错都难。

可以看出，编剧在剧本创作的过程中并没有敷衍了事，她也做出过一系列使《穹之扉》的故事显得曲折生动的努力。游戏初期有各种各样的悬念，而中后期的情节则发生了大大小小的转折。只是游戏剧情中的种种变故，大多显得莫名其妙，甚至拙劣蹩脚。比如凤煜的二度背叛，沐月的自我封印，相柳的反戈一击，还有司空宇被掉落的木板砸得脑袋开花而死，都让人觉得生硬而又突兀，并且有种如鲠在喉的吐槽感。这种毫无伏笔可察、毫无逻辑可言的剧情推进，与其说是“神转折”，不如说是人物情节的崩坏。同时，沐月对人世产生热情的心路历程，凤煜对治国之术的心得体会，以及司空宇和沐月之间的感情进展，其过程也含糊其辞，令人难以信服。游戏编剧在有限的篇幅中，不尽力刻画人物的成长，反而于游戏中期安排出大量废戏，比如“保护那邑”“抗洪救灾”这些类同支线的情节，致使剧情进展一度缺乏吸引力。由此也可看出编剧在创作经验上的不足。

尽管有种种缺憾，总体而言，本作的剧本企划还算是成功的。整个故事流畅、严密、一气呵成，没有什么令人难以忍受的桥段，并且在历史史实与奇幻故事之间达到了微妙的平衡。这对于近年来左支右绌的DOMO小组而言，已经称得上是重归正轨——返回到了专心讲个好故事的原点上来。

更何况，本作还存在有不少令人惊喜的桥段。其中令人印象最为深刻的，要数游戏女配角——青梅的相关情节了。青梅是男主角司空宇的义妹，同时一直对后者存有暧昧的感情。当司空宇离开家乡时，青梅承诺将代替哥哥担负起守护家园的重责。谁知没过多久，全村老少被敌人屠戮殆尽。年少的青梅无法承受亲人惨死的打击，更无力接受自己许下的承诺完全破裂的现实，终于堕入妖道，并最终香消玉殒。在这段情节中，有许多场景的表现力是前所未有的。譬如全村老弱妇孺的亡灵在妖术下重塑肉身，并随青梅一起甜蜜地说出：“因为要维护与宇哥哥的承诺啊”，玩





左 “有佳句而无佳章”的剧本
右 关于青梅的情节十分惊艳

家在看到这幅诡异的场面时，恐怕无不感到一阵寒意，随即产生一种意味深长的感觉。这段剧情全面地颠覆了以往动漫游戏作品中对于“承诺”意义的建构，并提出了一个更为成熟的命题：如果力不能及，承诺无法实现，我们该怎么办？

鉴于以上特点，我们似乎可以怀抱着善意得出一个结论：《穹之扉》的编剧黄秀娟，是一位有想法、有见地的细腻女士，只因首次任职主编剧，才显得有些放不开手脚。随着工作的驾轻就熟，我们有理由相信这位编剧能够创作出更精彩的故事。毕竟，《穹之扉》只是黄女士的处女作，而她已经能够编排出一套相对成熟的剧情故事，并且展现出令人眼前一亮的特质，这就足以让玩家对这位新人编剧寄予更多的期待了。

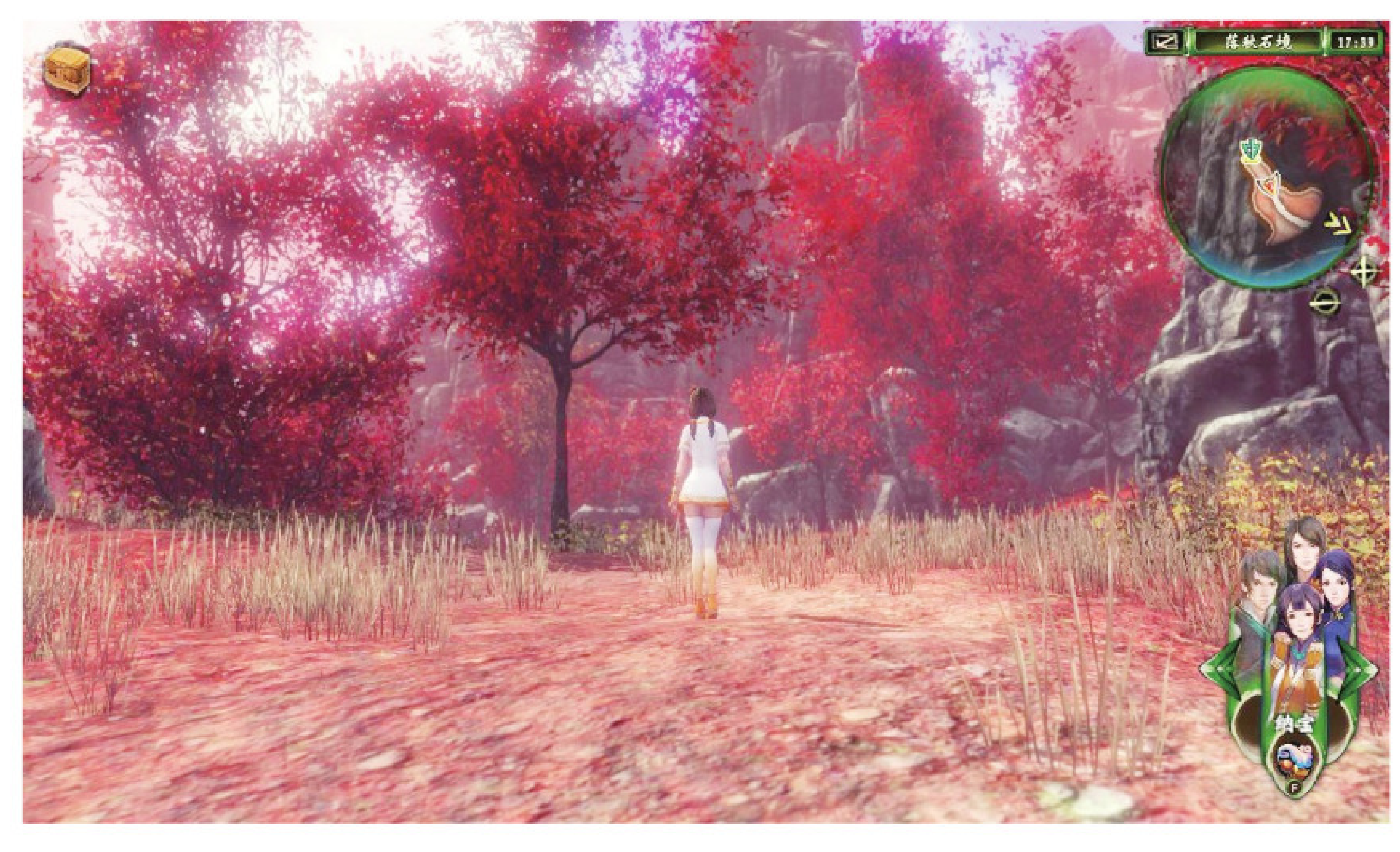
同时，我们也有必要对国产RPG游戏的制作者们提出一个警告，如果想依靠“千年宿命”“神族后裔”“失落神器”这些烂俗把戏立于不败之地，其结果只能是自绝于玩家。即便是低龄化的新兴玩家群体，也在大行其道的玄幻小说中见惯这些貌似宏大的概念，并对之产生审美疲劳了。游戏的剧本创作者绝不能沉浸在上世纪的RPG模式中不可自拔，而需要不断地提高自己的知识水平，以期适应玩家日益增长的审美品味。

二、画面：用心良苦，初有小成

连同“轩辕剑”在内，近年来几款国产大型单机游戏，都不约而同地选用Unity 3D作为游戏引擎。但出于种种原因，这些游戏最终在画面表现力上都不尽人意，以至于Unity 3D也受到国内玩家的嫌弃，并被讥诮为“手机游戏引擎”。

在同为Unity 3D引擎的前代作品《轩辕剑6》中，玩家遭遇到了令人发指的游戏体验——无论多么高端的配置，运行《轩辕剑6》时都会遭遇卡顿、掉帧、延迟以及龟速载入等现象。原本对国产单机游戏重新燃起信心的玩家，面临如此惨烈的境况，简直欲哭无泪，以至于DOMO小组需要在游戏发售后昼夜赶工，开发出2.0优化版本——而这种事后的补救并没有起到多大作用，一大批玩家早已将这款沉重的作品束之高阁。

鉴于如此惨痛的教训，《穹之扉》不惜以跳票为代价，在优化方面下足了



左、右 许多场景设计都十分用心





上 即时演算的过场动画也有很大进步

功夫。事实上，本作优化的效果简直拔群，即便是五年前的笔记本电脑，也能最大程度呈现出这款游戏画面的亮点。不同于《轩辕剑6》浑浊的色调，《穹之扉》色彩明快鲜艳，令人眼前一亮，诸如桃林、飞涧、吊桥、天宫等场景，都美不胜收。

一直以来，3D化后的“轩辕剑”系列在剧情呈现方面可谓乏善可陈，所有人物的互动完全是通过对话框和有限的肢体动作来表现的。而在《穹之扉》这款作品中，剧情呈现终于能够与剧本故事相得益彰。基于面部表情捕捉系统与动作捕捉技术，再加上景深效果的配合，还有配音演员的神情演绎，游戏中许多特写镜头竟隐隐呈现出电影的质感。与历代前作相比，《穹之扉》的运镜也变得灵活起来。譬如剧情关键处不断闪回的镜头，青榆自带水墨边框的出场，以及游戏结局沐月揽臂拥抱司空宇的画面，都富于表现力。这也为“轩辕剑”后代续作的剧本编排提供了更多的可能性。

当然，《穹之扉》的画面很难称得上尽善尽美，像人物NPC的建模，以及许多贴图的精细度仍旧不尽人意，但考虑到极其有限的制作成本，我们恐怕很难再对《穹之扉》的画面再去苛责什么了。

三、游戏性：拾级而上、徐图进取

《穹之扉》发售伊始，在网络上可谓好评如潮。这不仅得益于脱胎换骨的游戏画面，更是因为本作的游戏玩法也变得丰富多彩起来。

作为《穹之扉》的正传，《轩辕剑6》拥有花样繁多的游戏系统，最终的结果却是不堪重负、招致玩家的厌烦。有了前车之鉴，《穹之扉》开始做起减法，简约而不简单。比如炼妖壶系统，只保留了炼妖、炼器、附魂三种功能，而这三个功能却都至关重要——游戏中最强装备的获得及其强化，都需要借助炼妖壶来实现。再如技能树系统，需要玩家自行选择需要修习的法术，为每个人物所担当的战斗角色进行定位和培养。

值得一提的是本作的战斗系统。在游戏上市前的宣发中，官方不吝用最具高端的词汇来描述《穹之扉》的战斗系统，并给予其一个极具逼格的名称——“交错式时间战斗”系统。事实上，本作的战斗系统与《最终幻想13-2》大同小异，都是通过快捷键为战斗角色下达指令，同时每个技能释放间隔有2秒左右的冷却时间。玩家在操作一个战斗角色的同时，其余战斗角色会由电脑AI进行托管。尽管原理简单，这一次战斗系统的革新无疑是大获成功的，它满足了玩家对战斗的最基本的需求——上手简单，过程刺激。

在2006年《轩辕剑5》之后，“轩辕剑”在战斗系统上似乎从未有过如此大刀阔斧又富于新意的改革了。无论是《汉之云》的气势系统，《云之遥》的三属性生克系统，还是“轩辕剑6”的连击系统，都远远不及本作的简单流畅粗暴爽快。结合技能树系统，玩家可以培

养出不同的战斗类型组合，并在战场上连续按下热键行云流水般地推倒敌人，配合着华丽的战斗特效，有力的打击感音效，以及豪放的大招配音，简直快感无限。

普通难度下，玩家基本上可以在几秒钟内解决与小怪的战斗。而在剧情Boss战中，玩家则会被强制命中晕眩状态，必须在熟练操作感的基础上融入战斗策略，甚至需要重新洗点培养技能树，才能够击败敌人。同时，《穹之扉》也为不同程度的玩家提供了多种选择，如果不能适应崭新的战斗模式，玩家可以开启“战术模式”回到你一刀我一枪的回合制中来。针对想要挑战高难度战斗的高玩，《穹之扉》则在每一个迷宫地图的末段置放了一只强大无比的精英怪。总之，无论是轻度玩家还是自虐狂人，都能够从这款游戏的战斗中各得其乐，各得其所。

与诸般国际3A级大作相比，《穹之扉》的战斗系统自然称不上如何出类拔萃，但将其放在国产单机游戏的环境中去考量，就可以看出这次成功革新的意义所在了。事实上，在近年来的国产单机RPG游戏中，战斗系统一直处于一个比较尴尬的地位——“排排站”的回合制战斗早已饱受玩家的口诛笔伐，可游戏厂商们上下求索，却未能找到新的出路所在。《仙剑奇侠传5前传》选择固守回合制，并依靠剧情、人设等方面的成功，掩盖了战斗系统的严重缺陷。《古剑奇谭2》则选择另起炉灶，毅然投入到全即时制战斗的制作中，其结果却是折戟沉沙。最具负面意义的，则要数让玩家大跌眼镜的《新剑侠传奇》了，这款原定为回合制战斗的游戏，在制作中途临时改弦易辙，决定顺应潮流变为即时制，最终给出的成品却惨不忍睹。在这样一条艰难坎坷的道路面前，《穹之扉》居然能找到从回合制向即时制过渡的桥梁，并在两者之间实现了近乎完美的平衡，这无疑显得难能可贵。

四、展望：已然复苏，何时归来？

平心而论，《穹之扉》远未达到令人满意的程度。即便这款游戏在一开始能带给人惊艳的感觉，但随着游戏体验的深入，剧情、音乐、配音等不同方面的问题也逐渐暴露出来。哪怕是再狂热的粉丝，也不得不承认《穹之扉》仅仅是一部差强人意的良作，与先前被奉为经典的《枫之舞》《轩辕剑3》《天之痕》《苍之涛》相比，还存在很大的一段差距。

然而，对于关注“轩辕剑”及国产单机游戏的玩家来说，《穹之扉》无疑是令人惊喜的。诚然，这款作品在剧情和音乐上仍有些拖沓无力，但就综合素质而论，它标志着新一代的DOMO小组已然全面成长起来，《轩辕剑6》式的失误与溃败将不复重蹈，《轩辕剑3》式的感动与荣光似乎归来可期。

在当代的网络语境中，“情怀”一词更像是一种刻毒的讽刺，只因它照见了当年的成功与如今的平庸，并在两者之间形成了强烈的反差。而《穹之扉》的崛起，似乎是对这种讽刺最有力的回击，它向一直以来怀有期盼的玩家做出无声的宣告：名垂廿五载的“轩辕剑”系列，已然复苏，或将归来。

下 用热键操控的战斗模式可谓酣畅淋漓



反方观点：生而平庸，固步自封

命中注定的平庸？小议《轩辕剑6外传：穹之扉》

文丨呼吸机

老实说，这款游戏是相邻几代《轩辕剑》中最缺乏噱头的一部。上一代是畅游投资的“翻身之作”，再上一代是“外传的外传”。这一部的构思和出场的姿态都显得缺乏新意。这个世代国游何去何从，几个制作组肚里有多少货，有些经验的玩家都会心知肚明。就算拉到当代大环境里，“穹之扉”还是过于平庸了。它像某些二流国产电影，你想谈谈它，又不知道谈什么算好。

从最开始的设定起，这款游戏就很不吊人胃口。上古神话的背景带来的负面作用是即便有精彩的创意，这个背景也会将创意掩盖过半。在四代之前，山海经内容和历史题材最多只充当背景。四、五代曾一度尝试增加历史题材地位，最后五代还是将主题再接黄帝蚩尤，以至目前的“绝地天通”，这些无非是选了条容易的出路，削弱了剧本创作的难度，也一定程度上让剧本降格。至于二男二女主角，两个女性一冷一热，这种脸谱化设定也见怪不怪，只是设定上愈加媚俗。或许是上一作男主角太过“中二”引发争议，这代的人物索性冷些，上代主角太年轻，这代让两个男的都老练点。算听取玩家意见。整个设计，有形式无内容，缺乏精髓，难逃平庸。从开头处打肿脸充胖子的宏大，到结尾为了感动而感动强制自我牺牲，游戏本身也像其中啰嗦拖延的过场动画，从头到尾过于平淡。

“改回合制为即时战斗”“改被动撞雷为主动撞雷”，这种宣传令人不知所措。早在该系列三代和《阿猫阿狗2》中，大宇就做过类似的即时战斗尝试。这次老系统复活甚至还搬用了Cross Dynamic Time Battle（简称是CDTB）这个别扭的英文概念，实质上换汤不换药，打法战术一成不变。这十年里游戏界在原地转圈，这个系统不行换那个。至于遇敌方式，这一部就算明雷，怪物速度快也无异于暗雷。至于阵法系统，有些年龄的玩家也不会觉得这是什么新鲜事。制作组又有什么办法呢？前作伤了品牌名声，这一作只能平庸些，算是讨个好吧，但这种大张旗鼓的宣传和玩弄概念让人匪夷所思。

玩家对U3D引擎和画面的大幅度声讨，一半来源于当代玩家群过分吹毛求疵，另一半也来源于制作组几年来把牛皮吹得太大，一系列动作将玩家的期望值拔到不理智的高度。飞得越高，摔得越狠。平心而论，“轩辕剑”系列每一代画面都有明显进步。但与其说和昨

下 每个人的技能树都有四种培养方向





上 “轩辕剑”当年的感动与荣光似乎归来可期

天的自己比，玩家更喜欢将国内游戏拿来和海外大作比。遥想当年，《最终幻想》已成3D，《轩辕剑》三代还在Q版挣扎，也没有人大喊国内游戏画面落后国外多少年。与其说水平落后，这几作游戏更值得关注的问题是画面变糙，场景过小，人物不传神，从城市到迷宫都透着简陋、凑合的味道。富有想象力，让人记忆犹新的场景越来越少。多少年后，画面落后也许能忍，但干枯失色的拙劣感会让玩家挥之不去。

至于“华人单机游戏承载中国文化”之论调，也只是十年前单机游戏由盛转衰时，为表明单机艺术品网游是商品之类粗浅论调下的产物，现在则变成玩家内一大传说。事实上，顶峰时期的单机毫不在乎什么中国文化民族历史。“仙剑”充斥着“欺心叛逆施诡计，只手遮天展阴谋”一类打油诗，“轩辕剑”念念不忘的《天之痕》一作起于一个赵氏孤儿式狗血故事，至于情节中期在隋唐的背景下植入山海经元素，反而很穿越。如果更强调历史文化，在该背景下加入《古镜记》一类奇闻、志怪主导的唐传奇元素会高明很多。好在当年的制作组才不在乎什么文化，七拼八凑，毫无顾忌，天马行空。作品简单粗暴，又浑然天成，视剧情和叙事为游戏中心，才成就一代经典。——话说大点，明朝的“三国”“水浒”，实质上也对还原历史复兴文化毫无兴趣，完全是用明代的口语和风俗写成，但几百年依然魅力不减。

当代游戏，恰好走到了相反的一端。“文化继承”在玩家群里YY一下情有可原，游戏制作人都信以为真，就要出些乱子。《轩辕剑6》里，早在宣传期就要大讲“凤”作为姓氏的来源，外传继承奇怪的阵法、招数名，女主角的武器叫钺，发招叫武技或浑天。这种目的性明显的做法显得可疑。游戏里一方面要刻意的深邃，大气，连标题都是绕口的“穹之扉”，另一方面又要通俗波普，旗袍丝袜无所不有。设定和制作上的作茧自缚让游戏风格变得不伦不类。

“轩辕剑”四代及之前，大宇双剑一正一奇，各具特色。近十年来，“轩辕剑”于怪圈越陷越深，正传高调讲讲苍生大义，文化继承，混个人人喊打，外传再审时度势，给玩家陪陪笑脸，拉拉露肩露腿的软妹子乐呵乐呵。整个系列只剩下了这样乏味的循环周期，“穹之扉”并没有帮着品牌走出困境。

游戏整体给笔者的印象有些类似那紫色的LOGO：它用力过猛地装点成奇幻、宏大、高深莫测的样子，实质上露出网络游戏RMB装备的夸张颜色。正传的LOGO则是一只造型夸张土豪味满满的火凤凰，色调像面包房，将前作古拙、朴实的气息一扫而光。外传的细节处，制作者想做出正外呼应的效果，或在外传中做出和失败的六代截然相反以求成功，实则两部作品却如同一枚硬币的正反两面。在整个游戏从制作到营销的过程，从和网络名人的勾搭，到高调的吸金音乐会，以及品牌在手游、网游、影视上多维度轰炸，都不时显露出大宇商业帝国的野心。

但另一方面，“轩辕剑”的形象已完全变了。从过去的实力雄厚，制作经验丰富，逐渐变到五代外传和六代时屡屡像自己的过去致敬，再到今天模仿上软的手法，上古神话，青春偶像主角群，大红大绿的怪物，言情小说狗血剧情，萌宠，天界，以及性格过分卡通的人物。看上去亮点满满，流行元素一概俱全，实则缺乏神韵和情怀，内核空虚，处处表现出制作组的疲软。如果没有深层次的悲剧气息，制作人不魂牵梦萦地将主角当做自己的战友，做出的作品只能食之无味，成为另一款流水线下命中注定的平庸之作。

PLANET EXPLORERS

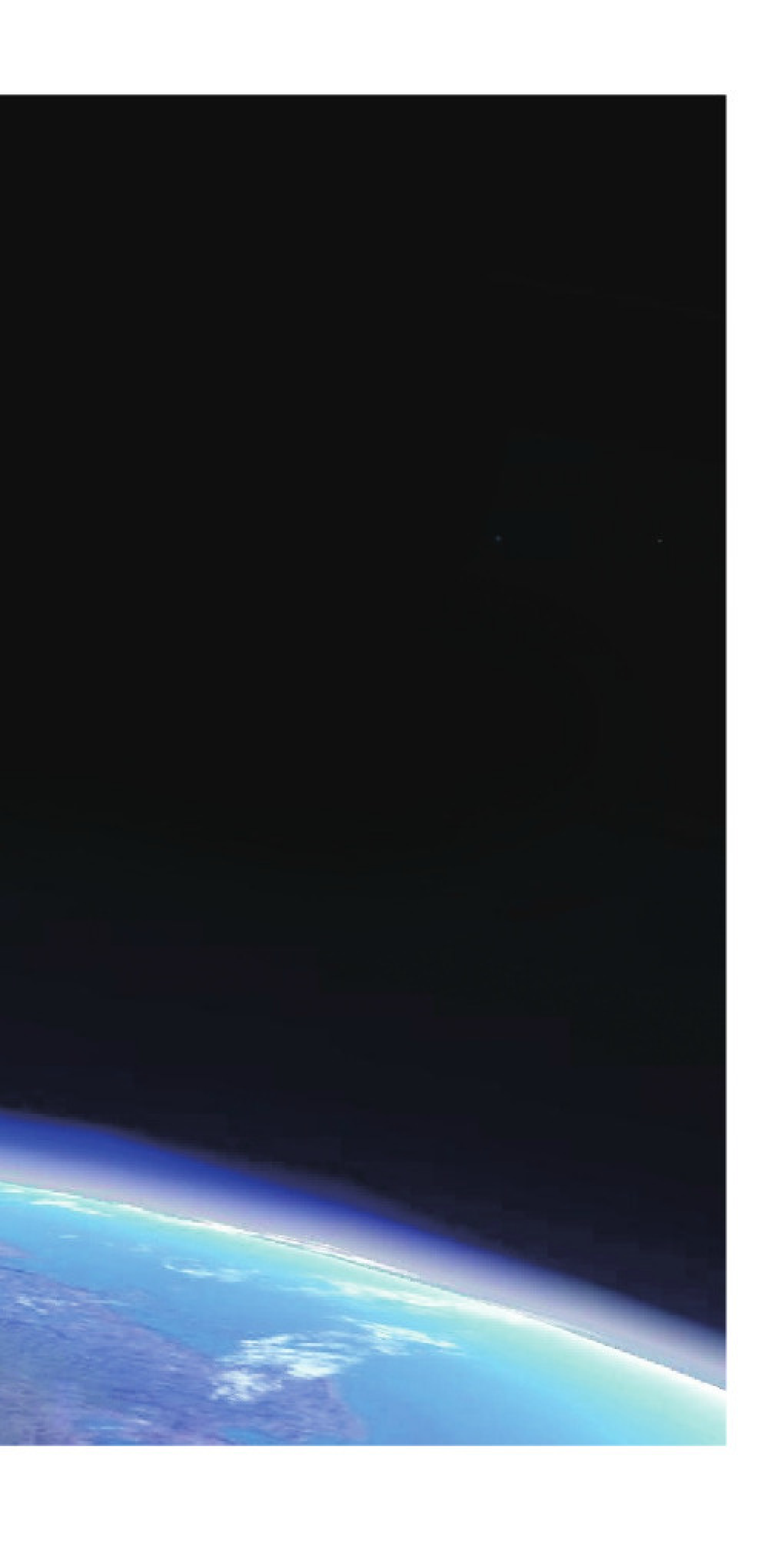
非典型国产游戏：大软记者采访《星球探险家》开发团队

文 | 木然

随着《符石守护者》的上市，国产独立游戏又再次进入了玩家们的视线，其中，一款名为《星球探险家》（Planet Explorers，以下简称PE）的作品引起了笔者的注意。之前本刊曾在2014年5月刊评游析道栏目发表过一篇关于PE的评论，其时游戏才刚刚发布，而它的画面表现、系统深度都超出了我们以往对于国产作品的预计，给人一种相当国际化的感觉。转眼一年过去，PE在STEAM上依然处于"抢先体验"阶段，游戏经历了数个版本的更新也已日趋成熟，然而关于PE以及幕后的开发团队Pathea Games，我们仍有许多疑问。近期笔者有幸采访到位于重庆江北的Pathea Games开发团队的主策划徐植，下面是采访实录。



右 Pathea Games主策划徐植



游戏：不仅仅是MC的追随者

本刊记者木然（以下简称木然）：有人觉得人物建模方面有点过于卡通化了，会作相关调整吗？其他方面又有什么更新计划？

Pathea Games主策划徐植（以下简称徐植）：美术风格方面估计不会有太大的调整啦，PE走的就是有点卡通的写实风格。我们之后的美术重心主要放在了外星人城市的设定以及外星人种的设计上，历险模式也会出现一些新的建筑。同时主角也会拥有更为时尚漂亮的外观，添加了一些新发型和脸型，还将之前的一些服装和武器进行了修改。A0.9版本修改了整个主角的打斗系统，加入了一些摄像机特效，怪物也会对玩家的攻击做出相关反应，打击感肯定会比之前的版本好很多！

木然：很多人把你们看成MC（Minecraft，我的世界）的追随者，那么相对MC，你们认为自己的核心竞争力在哪里？

徐植：因为MC我玩得不是很深入，可能会有说错的地方。我就简单说下PE的一些优势吧：

①创建系统：可以自定义武器、载具。

②有一个比较真实的生态系统，怪物之间也会有生存斗争，而且怪物类型比较丰富，会给玩家到了其他星球的带入感。

③是一个RPG游戏，有剧情任务让玩家体验。

④主角的武器类型很丰富，这是我们还未加入完的。近战武器会添加双持武器、双手武器和拳套，远程武器也会加入更多类型的枪械。这次调整了战斗系统后，相信会给玩家带来给好的战斗体验。

⑤之后会调整历险模式的玩法，让物品和脚本的获取方式更丰富，加强玩家的探索感。对城镇也进行了分类，每种类型的城镇将会有自己的故事。

⑥仆从系统，之后会对NPC和怪物的AI进行优化。我希望让玩家的追随者更有人情味，而不是一个摆件而已。

⑦基地管理，可以让玩家体会当一个管理者的感觉。将会加入新的物品来使基地形成一个循环，现在还缺少一些东西。

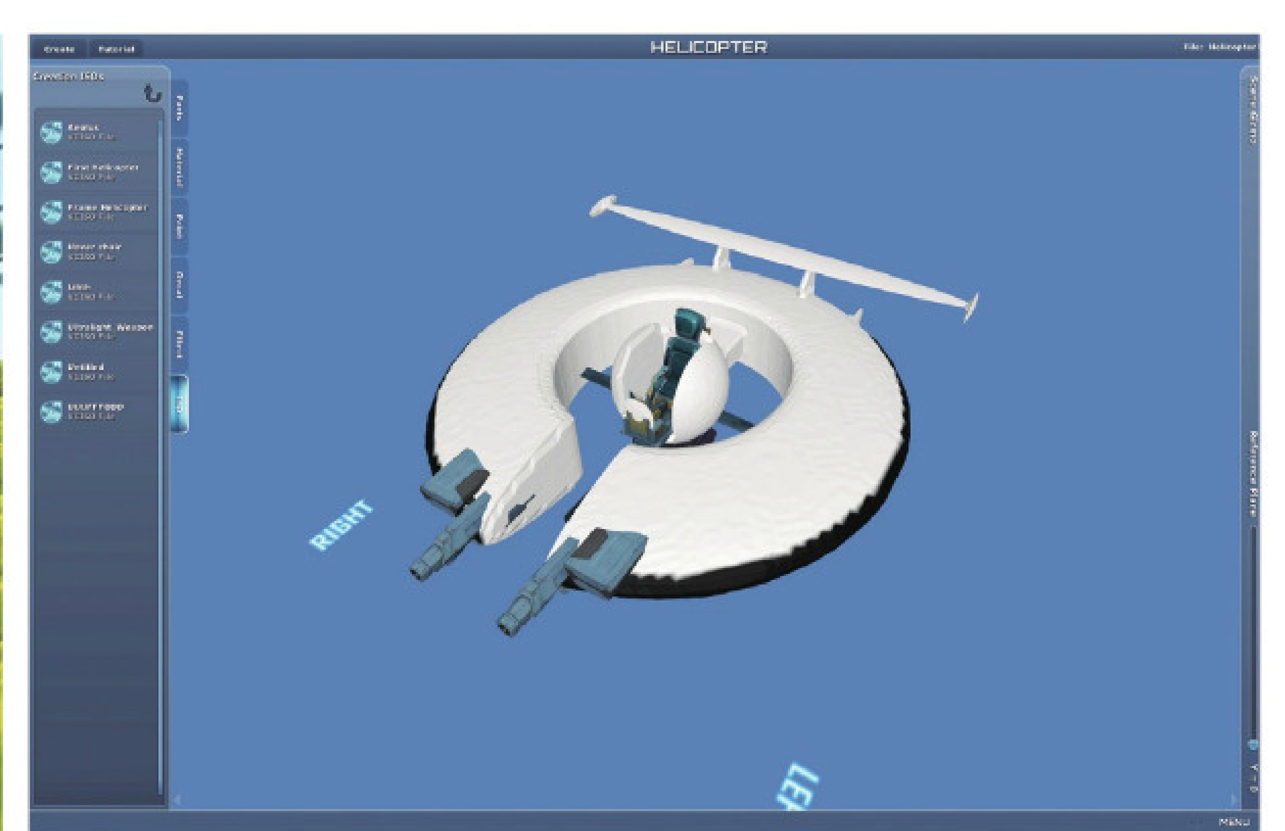
暂时就想到这么多吧。

木然：目前建造系统对新人似乎不太友好，以后是否会设计更人性化的引导指南给玩家？

徐植：指引系统现在都还没做多少，因为有些功能会调整，指引系统如果一开始就做的话，估计最后会废掉重新做。所以一般指引系统都是游戏功能完善得差不多啦再加上的。

左 以独立游戏来说画面确实非常漂亮
右 PE的建造系统基本上就是把3DSMAX搬到了游戏里





市场：有外贸，无内销

木然：目前PE在STEAM的销售情况如何？

徐植：我们是2014年3月11日在STEAM开始发售的，截至到现在大概卖出了23万份。除了官网有在销售，我们还打算等游戏出了正式版再去寻找其他分销平台。

木然：对国内的游戏市场和正版游戏环境怎样看待？

徐植：我们这23万份里面大概有2000多份是中国地区玩家购买的，可能是因为价格和国内单机游戏价格差距比较大，很多玩家接受不了吧。随着国内解锁主机市场，相信更多的玩家会接受正版游戏。我们游戏也有多人游戏部分，只有正版玩家能享受到，相信如果我们把这部分做得更有意思，会吸引更多玩家买正版的。

木然：说到主机，是否有意向把PE搬上主机平台呢？

徐植：（移植）意向倒是有的，但是移植难度比较大，估计要等项目完成后再考虑了。

木然：有打算通过正规渠道外贸转内销或者和杉果这类的分销商合作吗？

徐植：打算等游戏快完成的时候再考虑，如果国内有意向合作的公司，欢迎和我们联系。

木然：与STEAM合作后，他们会限制你们其他的发行渠道吗？

徐植：不会的~STEAM很友好，我们有个STEAM专门的联系人，我们在STEAM上的一些活动和要求都是他在安排！上次圣诞节还给我们寄来了好多巧克力。

木然：如果你们有机会用Source2（STEAM开发的新一代引擎）开发PE续作或其他游戏，这个限制会成立吗？

徐植：据我所知，应该不会限制，但是必须在STEAM也销售。

木然：说到国内发行，你们对国内的合作方有哪些要求呢？

徐植：诚信、有实力的合作方吧，还要喜欢我们这种沙盒类单机游戏的，不过国内代理商估计要等到游戏正式版发行后才考虑啦。

木然：以我对西南地区的了解，重庆和成都在文化产业方面应该是不相上下的，为什么开发团队选择了重庆而不是成都呢？

徐植：主要还是因为我们老大是重庆人啦！重庆在游戏行业确实比不上成都，当初刚立项的时候，招人都很困难，有2个月空窗期都没招到合适的人，当时都很着急。

木然：哪方面的人才比较难招呢？

徐植：程序方面吧，PE这个项目有不少技术上的难题。

木然：开发团队有投资吗？

徐植：我们公司现在是有投资商的，除了PE外我们还开了2个新的项目组。

木然：什么时候有的？

徐植：PE开始不久后有的，投资商也觉得PE这个项目很有潜力。我们还曾在Kickstarter筹资过，也很感谢那上面支持我们的玩家。

木然：25美元这个价格对于独立游戏或国产游戏来说似乎偏贵啊。

徐植：我们算是一个中型项目啦，和同类型沙盒游戏相比，游戏内容丰富很多。我们也是评估了同类游戏后定出的价格。

木然：打算什么时候推出正式版？到时候会提价吗？

徐植：预计的是今年年底吧，估计会稍微涨一点。

木然：透露一下其他项目的计划吧。

徐植：现在正在开发一个RPG类单机游戏预计在Steam上销售，题材还是面向欧美市场的，也会考虑主机平台，还有一个手机游戏项目。

开发：为了游戏好玩

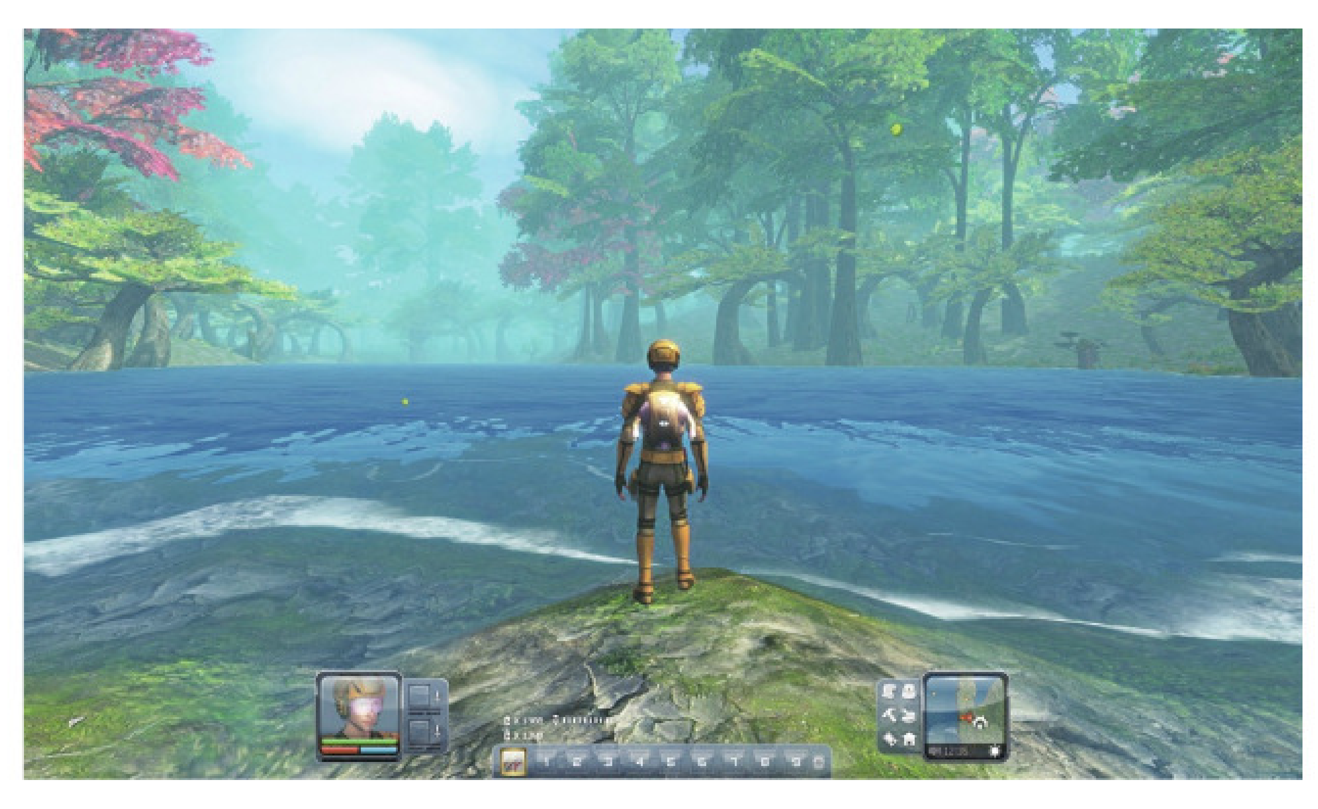
木然：当初这个项目是谁牵头发起的呢？

徐植：我们老大立项的，我加入的时候还参与了1个月夭折了的项目。有一天他就突然给我说，我们开始做一个沙盒游戏，可以自定义武器和载具什么的。然后我就开始想还需要些什么内容来支撑整个游戏。后来基本是他负责剧情方面的设定，我负责游戏玩法设定。

木然：开发过程中有出现分歧吗？

徐植：有时候会有一些小的分歧，但

左 PE目前已改用Unity5开发，画面效果应该还会加强
右 开发团队合影





我们的开发理念是一致的：游戏好玩！

木然：很多玩家对你们的人员组成很好奇，请介绍一下开发团队吧。

徐植：开发团队大部分是中国人，我们游戏制作人也是我们老板他是美籍华人。人主要还是在中国招到的，也有几个海外过来的~不过联系媒体、运营什么都是我老大一个在弄，真的挺辛苦的。PE项目前期有很多问题，刚开始遇到我老大的时候他还是个年轻小伙子，开始PE项目前期有很多问题，不久后都有了白发。说实话，挺敬佩他的。又要管项目，又要做运营。

目前主要的开发成员都在重庆，有几个成员在美国孟菲斯那边，在美国有活动的时候他们会帮忙啦！

木然：开发团队目前的规模有多大？

徐植：现在做PE项目的大概有30多人。策划4人、程序12、3D6个、动画4个，原画6个左右吧。

音效是找重庆的团队做的。音乐是美国人给做的，配音也是一些国外的志愿者。

木然：请介绍一下你们的老大。

徐植：大概在小学的时候去了美国，所以中文不怎么好。他很喜欢游戏行业，所以就回到重庆，想为中国的单机游戏行业做点贡献。平时是个很亲民的人，和团队的人打成了一片那种。

木然：你认为你们团队最大的特点和优势是？

徐植：我们团队最让我欣慰的就是为了开发出好玩的游戏，而不是光为了挣钱。

截止目前，PE在STEAM商店已经获得2310个好评，其中绝大部分是由国外玩家留下。有网友甚至表示要再买一份拷贝给他的儿子，这样他们父子就能在自己的小世界里共同探险了。这也从侧面说明，PE很对老外的胃口。太空版MC，有NPC，有任务，有AI敌人，创建系统的拓展性和可塑性，这些都给PE成为一个成功的沙盒游戏奠定了基础。游戏能在STEAM上卖出23万份，根据笔者的推测，回报可能已经达到了千万级（人民币），对于一个独立游戏开发团队来说，这是一个良好的信号，同时也意味着中国人确实能开发出国际水准的游戏作品。

PE并不是个例，在重庆、成都、北京、上海等地，还有许多类似Pathea Games的团队，他们将自己开发的作品提交给App Store/STEAM，或者直接给某些大厂做外包工作，产品远销海外，却很少在国内出现。专注独立游戏的中文网站indienova上甚至查不到关于PE的只字片语，Steamcn上也鲜有讨论。是什么导致了这种国外飘香千里，国内无人问津的情况？

我们不妨参考一下 Pathea Games团队的想法，尽管游戏素质尚可（相比同期国产），但他们不急于在国内发行，PE在STEAM上获取的利润足以维持开发团队和投资人的信心，就算没有中国玩家的支持（2000多份也就总销量1%）这个项目也一样可以走远。套句玩笑话，整个游戏从开发到运营，全都是西方那一套理论，制作人兼创始人吴自非从小在美国长大，对欧美游戏是见得多了。所以Pathea Games尽管位处重庆，却是一个面向欧美的开发团队，和欧美独立工作室其实没有太大区别。淡化了国界，干扰开发的因素自然也就变得简单，他们最需要考虑的就是“好玩”。

“好玩”因人而异，对于开发者而言，满足所有人的口味固然不切实际，但只要找准目标人群，针对他们的口味下手，自然能在细分市场中取得一席之地。引用一段本刊14年5月刊PE评论里的话，“自从MC火了以后，山寨品层出不穷，但大部分都是模仿MC像素化特征，然后弱化MC某个部分的同时强化另一部分，例如《泰拉瑞亚》弱化了挖矿和生存，强化了打怪升级，《王牌黑桃》同时弱化了生存和升级，强调PVP多人对战，但就像素化这一特征，当年MC之所以简陋是因为制作者自己精力有限，但后面出现的模仿者就是东施效颦了”。PE继承了MC的“开放”和“创造”，放弃了AV画质并引入了3DSMAX式的工坊作业，还有采访中吴自非负责的“剧情”，也就是RPG元素。游戏从结果上来看这种模式确实达到了“高大上”的效果，但作为一款非典型国产，它也时常出现一些国产游戏或独立游戏才有的毛病，也希望制作组能早点摆脱这些问题，把PE打造成一款真正意义上的国际化作品。P





左 制作人吴自非
右 PE开发团队的程序员们



天堂往左，汉化组向右：夹缝中求生存的游戏汉化组

文丨木然

GTA5终于来了，而且这次自带繁体中文，玩家不用再担心打汉化被VAC（Valve反作弊保护）误伤了。不过话又说回来，支持正版的汉化包越来越多，国内的汉化组是不是也发生了什么变化？记者就这一问题采访了蒹葭汉化组和天邈汉化组的负责人，发现情况远比想象复杂。

国内正版玩家的聚集地STEAMCN有个汉化板块，供发布可用于正版游戏的汉化补丁，为英文苦手们提供了不少便利。其中大部分作品都是出自汉化组之手，为此STEAMCN还邀请了蒹葭、天邈、起源三大汉化组入驻，并设立了专门的板块。从表面上看，汉化组最初创立的宗旨是“无偿、公益、分享”，由此塑造的公众形象很高大上，然而随着互联网行业越来越重视版权，部分领域进入红海，汉化组的处境，以及他们手中汉化作品的版权，也在商业化的冲击下变得岌岌可危。

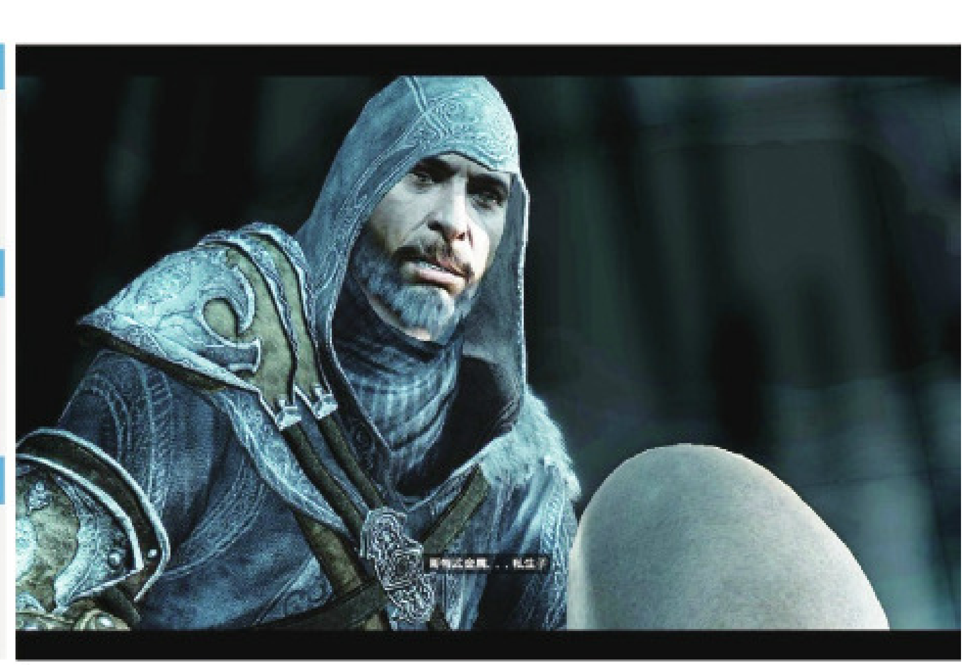
独立与商业

汉化组是弱势群体，但组员并非外人眼中的“屌丝”。蒹葭负责人哈里斯基认为汉化组的“义务劳动”在国外是一个拿得出手的社会经验；而在国内，外界对汉化组的看法则显得简单粗暴——不务正业，误入歧途，甚至还有不明就里的玩家把盗版泛滥归咎于汉化组。

实际情况是，目前国内做单机的汉化组大致分为两拨，一拨专门为单机游戏网站做汉化，拿钱办事，和网站是从属关系，是为商业汉化组；另一拨则是公益性质占多数，和单机网站有合作但不在其编制内，是为独立汉化组。

国内大多数玩家第一时间接触的“伪正版”汉化游戏多是由单机网站提供，汉化质量良莠不齐，这都是网站之间竞争激烈、过分追求速度的后果。相比之下，独立汉化组因为没有时间上的压力，自然秉持着“慢工出细活”的原则，在汉化质量上更胜一筹。正因如此，独立汉化组的作品才被有心人盯





左 入驻STEAMCN的三大汉化组
右 “哥特式金属私生子”，又一机翻神句

上，从无偿分享的公共资源，变成了一件商品。

危境与求变

近年来随着STEAM的兴起与政策的放宽，玩家们购买国外游戏的频率也在不断提高，在市场有需求的情况下，有版权但无本地化经营权的分销商开始出现，然而游戏市场的特殊环境又决定了本地化在发行过程中只是一个微不足道的环节，汉化组的工作成果就在其中产生了额外的价值：通过交易或拿取，把一些汉化组作品的版权弄过来，作为旗下游戏的附赠品，对于分销商来说是很划算的。而单机网站就扮演了一个中介的角色，通过把汉化包卖给分销商来盈利，至于这笔钱能不能分到汉化组手里，能分多少，笔者并不清楚，也不敢妄加猜测。

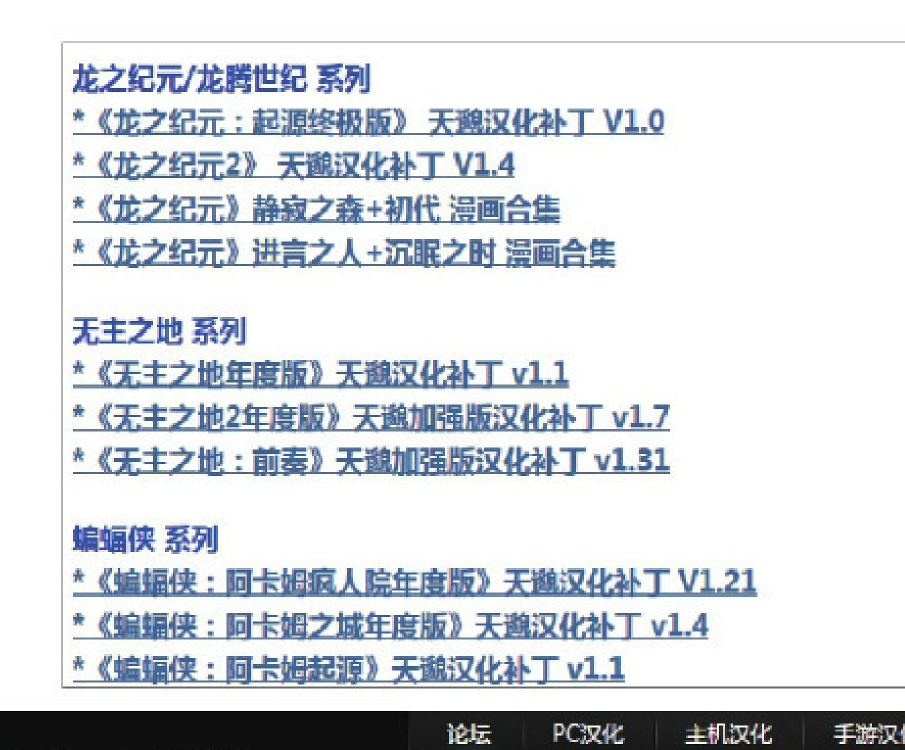
然而可以确信的是，汉化组在交易过程中完全处于被动的局面，单机网站卖什么游戏的汉化，卖多少钱，都是汉化组无法左右也无法知晓的。不透明的流程最易滋生黑幕，但在国内这种情况实属常见，现行法律也很难为汉化组提供支持。兼葭负责人哈里斯基告诉记者，遇到这种情况，汉化组除了忍以外毫无办法，因为这些汉化属于外包性质，不会给汉化组署名，他们唯一的因应是让成员署名，甚至加到文本里，如果单机网站“玩邪的”，玩家一眼就能看出来。

为摆脱任人鱼肉的处境，独立汉化组也在试图转型求变。入驻STEAMCN的汉化组经常会推出一些支持正版的汉化，在论坛也吸引了不少粉丝。到目前为止，天邈与蒹葭组内大约有几十到数百名翻译与爱好者。除此之外，蒹葭负责人哈里斯基还表示：蒹葭有时直接为一些国外游戏做外包汉化，包括像Zenimax这样的大厂，也授权他们做大陆地区的官方中文，尽管如此，商业化对于汉化组来说仍是一个遥远的目标，他们的存在更像是一个商业化市场中的奇葩。为实现转正，蒹葭与天邈都曾与一些厂商有过合作，如天邈曾通过代理联系1c、2k等厂商谋求加入官方中文，但保密协议决定了汉化组的“洗白”暂时还无法明面化，但我们能看到的是，蒹葭和天邈的汉化补丁对正版的支持和适配做得越来越好，但愿这种进步对汉化组将来的洗白转正能有所帮助。

“专8翻译莎士比亚”与“老太太滚动轴”

说完汉化组，我们再来谈谈促成汉化组尴尬处境的源头：单机游戏网站。早年的单机游戏网站初衷与汉化组无异，也是秉持着自由、开放、分享的理念，但随着规模与流量增大，经营者利欲熏心，开始谋求渠道将流量与资源变现，从而导致与汉化组不和，最后“道不同不相为谋”。天邈汉化组负责人老属老属告诉记者：《龙腾世纪2》天邈汉化发布时，当时某站没有自己的汉化，就把天邈的汉化放入自己的发布贴，而给自己的发布位置标注上“稍后”，再将所有转发天邈汉化的帖子删除，美其名曰方便会员查找，等到两天后某站突击赶出一个版本才被允许转发；更有甚者，某站当时发布的龙腾世纪1和2的简体中文版，直接整合了天邈的汉化，天邈去投诉要求写明版权时，还将天邈的投诉ID禁言。

由于汉化组难以控制，某站后来干脆自己雇佣了一批人（可能是大学生），以压榨劳力的方式速推汉化，在这种条件下出来的作品绝大多数只有机翻水准，同时也给竞争对手带去了压力，结果就是单机游戏网站之间恶性竞争，汉化水平大幅下滑，玩家稍有指责便有某站负责人出面粉饰，并自称“专8翻译莎士比亚当消遣”，U CAN U UP。独立汉化组被排挤出这个体系，却依然受其侵害，可悲的是，伪正版玩家，单机游戏网站，以及他们的投资人，却仍然沉浸于这种高效传播和无偿分享所带来的虚假繁荣，经营者想尽一切办法从这个畸形的产业里攫取利益，戏弄玩家，诓骗股权人。试想，若国内单机游戏市场步入正规，第一个被审判的人将是谁？那些曾经对你们顶礼膜拜的粉丝，到时会不会站在评审席上，一条一条列数你们的罪状和黑历史，然后宣判有罪？也许某些做单机的真该停下来想一想，是不是该趁早洗白尽快上岸，？ P







左上 分销商手里的汉化包基本上都是汉化组做的
左下 蒹葭汉化组目前的大本营“爱蒹葭”
右 天邈汉化组目前暂借游翔网论坛作为自己的阵地

虎豹骑 TIGER KNIGHT

征战纪略

策划 | 本刊编辑部
执笔 | 海参崴渔夫

导读

前言：一场团队PK赛引发的专题

2015年3月20日下午，“大软”与新浪、NVIDIA、CBI游戏天地、17173以及网龙虎豹骑官方队的同仁们一道，打了一场《虎豹骑》媒体赛。本人作为大软保卫科长，伙同joker、浮云、介错人、魔之左手共5人组成大软战队参赛。最终，大软击败了新浪、虎豹骑官方队、CBI，但败于NVIDIA，大败于17173。

这次比赛既展示了各参赛队伍的风采，也表现出《虎豹骑》这款游戏的诸多潜力，还产生了这篇“事后诸葛亮”式的专题。首先向没接触过《虎豹骑》的朋友简单介绍一下这款游戏。

《虎豹骑》是一款以汉末至三国为历史背景，融合第三人称视角冷兵器格斗、小队策略、士兵养成的混合型网络游戏，基础玩法是玩家控制自己的角色上阵厮杀。《虎豹骑》的四向格斗系统类同《骑马与砍杀》，步兵冲刺攻击则让人想起《骑士：中世纪战争》，同时还有类似《玫瑰战争》的处决/救援系统。另据魔左老爷的描述，《虎豹骑》的兵种升级养成与《坦克世界》有相似之处。

而在玩了至少20小时后，我发现归根到底，《虎豹骑》就是《虎豹骑》。

《虎豹骑》的装备与美术风格倾向真实历史的厚重，醇正而不失华丽，区别于当下大部分游戏所追求的浮夸酷炫。

《虎豹骑》的对刀弹挡、长枪四向戳刺、武器重量关联格挡响应、步行冲锋，对近战格斗影响巨大，“骑砍”的经验不能照搬。

“疾攻斩将”是《虎豹骑》比较独特的玩法，在该模式下每人带一队兵，目标是相互配合攻占资源点，斩杀敌总大将或击杀所有玩家。值得注意的是，士兵们不仅有枪阵、长蛇阵等阵型，还具有“隐匿范围”等独特属性，这给讨伐战带来了较大的策略发挥空间。

如果你熟悉前述作为类比的那几款游戏，能更快上手《虎豹骑》，但要想精通《虎豹骑》，只能通过《虎豹骑》。这些传承与创新的结合，带给《虎豹骑》诸多独特体验，至于这些“独特”带来或可能带来哪些利弊，在战报之后我会尝试做一些分析。

由于时间所限，我对《虎豹骑》的理解肯定不及诸多参加了一测的老玩家深，有很多设计以及相关魅力是到媒体赛当天才领略到的，因此分析时难免挂一漏万，甚至存在谬误。期待读者朋友批评、指正！

战报：合击是一种策略，浪射是一种派头

【大软 VS 新浪】

大软的第一个对手是新浪，分别在赤壁和官渡打了三场讨伐战（即“疾攻斩将”模式）。赤壁由于多楼船窄道，我们只配了一队骑兵，由Joker带领。开场骑兵队往补给点方向跑（占领补给点的效果是给我方弓箭手，也包括玩家和副将逐一回复弹药，同时敌方总大将血量减少30%），其他两步（一魏国长枪、一东吴长刀）两弓直奔地图中间医疗点（占领后回血，同时敌方总大将血量减少30%）而去。

由于出生时就靠西侧，Joker顺利先抵旗下，偷完才撞上新浪大部队。与计划中一样，Joker的骑兵队来回撩骚，吸引住了对方注意力，而此时大软中路4队已经顺利突进到对方大营，开始围剿只剩40%血的敌总大将及其卫队。全军回援的新浪部队被我方枪阵步兵阻挡在营外窄道上，一时无法展开，而本已后撤的Joker此时又摸上来突袭新浪后方。浮云和我一个用重锤一个用钢鞭，可怜的总大将既被我军迫近，也被自己的卫队阻住去路，一直处于被砸倒爬起来又被砸倒的状态…… 那情形让我想起二十多年前一部中日合拍片《敦煌》里的“朱王礼の遗憾”，恨不得高呼一声“杀李元昊！”

——幸好没友军伤害，否则不知有多少自己人成了鞭下亡魂。

第二局还是赤壁地图，我们战术不变，区别只是Joker换到另一边偷粮仓（其实我们还不清楚粮仓有什么Buff……似乎是加士气？）。这一次新浪把主力都摆在了中路，于是双方在中路摆开了阵型决战。魔之左手不愧是



左 赤壁烽火

《坦克世界》资深玩家，一手骑射即便磨不到血也带嘲讽特效，新浪3名主将先后脱离大部队，然后被大软保卫科长、后勤部长、烟协书记围殴，一坠马就被专业介错人跑过去帮忙介错。剩下的新浪主将虽然围绕在总大将身边，但面对我方弓手的箭雨无计可施，比赛至此失去悬念。

第三局官渡之战，我方两骑两步一弓，本做好偷完东边的点再中路决战的准备，却遭遇新浪队5人全部龟缩，以多队弓手居高临下守家。这场讨伐战活活变成了攻坚战（要不是Joker提醒，我都忘了自己的骑兵有骑射技能）。带着弓手的介错人误点F3全军攻击（他以为F3是攻击面前目标而不是对方总大营），结果折损了一些宝贵的弓箭手（不过后来与17173打的时候，发现他们经常快速总攻。似乎F3总攻一段时间然后按F2或F1，就可以比较有效率地行军？可惜3月20号就关服，没时间再去研究了）。

攻坚战打得比较辛苦，双方都被箭矢磨掉了不少血，同时我才知道被队友拉起来只有半血（没错，在比赛前一晚的大软首次集训中，我几乎没被队友拉起来过……自己剖腹倒是有好几次）。我在贴吧看到有玩家建议让被拉起来的主将产生一些负面效果，例如减速、视野模糊晃动——这是个有创意的建议，一个醉汉和一个瘸子打架未必不精彩，但它最好跟友军误伤（包括误伤比例）一样作为一个可选项。2013年我与一名做过世纪天成运营的创业者在百子湾聊天，他对CSOL和CF的比较中反复强调这句话：“一开始CSOL的生化地图真是乌漆墨黑，我能理解设计师对氛围的追求，但大部分玩家的眼睛不喜欢。”

回到官渡战场上来，这里的地图不黑，但你未必能看清远处的敌兵——好吧，其实我们对《虎豹骑》的“隐蔽距离”还不太了解，只知道我们藏在敌营门楼前躲箭的士兵越来越少，然后新浪的主将们就跑过来了，然后是“很多根金属球棍的激烈碰撞”，而魔左老爷间或不小心射到了人脸上，然后混乱中我们莫名其妙就赢了……

【大软 VS 17173】

如果说与NVIDIA、CBI的比赛是水浒式的“兄贵大战”，那么与17173的战斗就是彻底的三国式策略战——哦不低，是17173打我们是彻头彻尾的策略战，大致相当于司马懿打孟达，霍去病干左贤王——整个儿一猪突猛进。

第一场赤壁之战，我带队的魏国长枪兵没能堵好楼船通道，导致正在开卫星图指挥弓箭手抛射的介错人被突袭（好吧，我这个时候才知道弓箭手的齐射是需要主将切视角的，这指挥当的，确实对不起保卫科的荣耀）。没能堵好的原因在于我急着爬楼抢旗，在通道口下达坚守指令后没有继续微调——《虎豹骑》的F1不像“骑砍”按住不放后会出现移动指示小旗，你无法做到人在A处命令士兵坚守B处。同时，我还忽视了长枪结阵后的阻挡面缩小。这样的疏漏显然不可能被17173放过，于是在介错人的埋怨中，第一场战斗结束了。

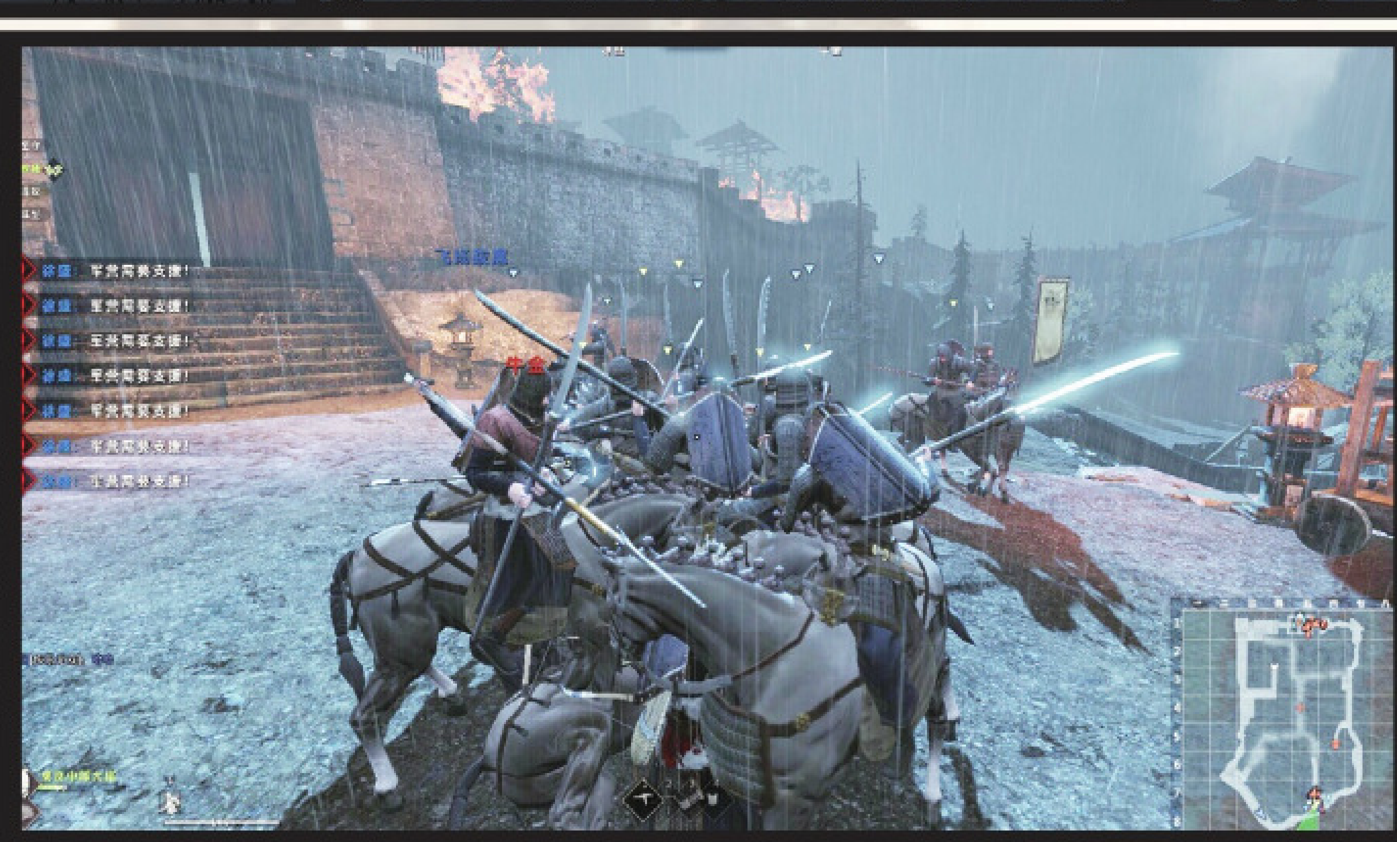
第二场襄樊之战，大软战队完全不懂得利用高低起伏的城墙与街巷，结果在中路主力对决中很快失败。此仗着墨不多，不是因为想搞个掩败的春秋笔法，而是对地图太不熟，连输都不知道是怎么输的。

第三场给我们留下了非常深刻的印

右 官渡霜雪中隐藏着杀机







左 樊城一直在下雨，地形高低不等，很容易遭到弓箭齐射打击

象——首先大软队先天不利，进比赛房间时看见的地图依然是襄樊，巴拉巴拉总结了教训配兵，等loading时才发现地图是界桥——没错，就是公孙瓒痛失白马义从的地方，但这次俯卧盾下的不是麹义精兵，而是17173的弓箭手。界桥地形开阔，但因为观察失误（我们以为要打襄樊），大软队只配了一队骑兵，由我带队去中间抢医疗点。一直跑到旗下都没看到17173的人马，我心里暗叫不好，然后就遭到了箭雨袭击——17173战队对地图的熟悉程度远远超过大软战队，让弓箭手远距离对资源点齐射也是重要策略之一。我顶着箭雨带骑兵队往前探，这才发现远处弓箭手的身影，也是从这时我意识到，士兵单位的“隐蔽距离”属性，到底意味着什么。

17173分出一队兵缠住我半血骑兵（弓箭手的效率竟如此之高，我也掉了不少血，因为我……打架从来不带盾！），酣战之余我一回头，看到两队骑兵绕过我突然分别出现在两侧后方，知道大势已去，后方的弓箭手绝对挡不住两支铁锤的同时冲击。

界桥之战中17173战队在分进合击中展现出的配合默契，令人叹为观止，这需要相当高的战术素养和团队协同。打完17173之后我们也开始试着有意识地分进（区别于为占点而分兵），但几乎没一次在同一时间点成功完成了合击……

【大软 VS 虎豹骑官方】

失败的合击就发生在与虎豹骑官方队的比赛里——虽然我们最后还是赢了，但几乎每场都捏了一把汗。地图是大软战队相对熟悉的官渡（此前与新浪已经交手过一次）和不熟悉的渭南（我在前一天与路人配合打过两次，其他四位都没打过）。

比赛进行到第三轮，我们已经逐渐意识到，想要战术执行到位，每个人都要很了解自己士兵的特性——至少要记得开技能。于是Joker继续带他的骑兵探路，座位靠近的介错人和浮云则组成了弓箭手+步兵的搭档直接越过中路往西北敌营前进。

这次我在医疗点下看到了远处的敌军，但他逡巡不上前，于是魔左老爷拍马上前开始新一轮的骑（chou）射（feng）。不得不说，敌将眼中的魔左老爷就是无比欠揍，我在侧翼突击把敌将打成残血后，虎豹骑官方队又一金甲小将居高临下扑了过来。我正打算让魔左老爷整兵花衣夹道迎，却见斜刺里又冲出一左右轮舞大铁锤的彪子……原来是占完了西侧资源点的Joker不甘寂寞赶来摘（or献？）菊。

然而，这厢边我们三打二，就意味着另一边成了二对三。果不其然，不一会儿就传来浮云和介错人的哀嚎：“哪里来的箭雨！”“是进还是退，是进还是退？渔夫，是进还是退？”

我说卧槽我哪里晓得，我又没卫星航拍！我就快把那金甲小将挑下马了，魔左老爷快准备去为他介错！至于介错人和浮云你们见机行事吧……

介错人、浮云：“￥%（！#*&……”

等我们仨将虎豹骑官方队两员主将围歼，我和Joker的骑兵也已经快耗尽了，介错人和浮云发现把步兵往回拉还是要顶好长一阵箭雨洗刷，便索性不顾一切往前冲。于是我下达了全军冲锋的指令……好吧，其实下不下已经无所谓了，我这边就魔左老爷还有成建制的兵。不得不说抡着锤子的Joker就是彪，他和魔左老爷的兵一道先登高台，迫使对方的弓箭手紧张地掏出了短棍小盾，为我方争取了宝贵时间。

拿下这一局后，渭南之战我们信心大增。在我的建议下大软队出了三队骑兵直奔中路，而介错人和浮云继续搭档绕北路。中路很快撞上敌军，二话不说金属棍棒又开始激烈地对撞了，而那厢边——介错人和浮云迷路了……听着他们萌萌的对话，我简直要满头黑线。

好在，我方虽然以三打五，但因为是全骑，在一两分钟的时间里还是创造出多打少的战术局面。不得不说，战场上的时机确实稍纵即逝，要像回忆大学时光一样去珍惜，领兵走位的应用之妙则存乎一心，blablablabla……好吧，最主要的原因还是虎豹骑官方放水了，上场的主将单挑不力，又不像新浪的朋友一样肯怂——想想也是，无论是不是《虎豹骑》制作组里的女孩子，好歹也顶着官方旗号呢，打不过可以，就是不能猥琐！

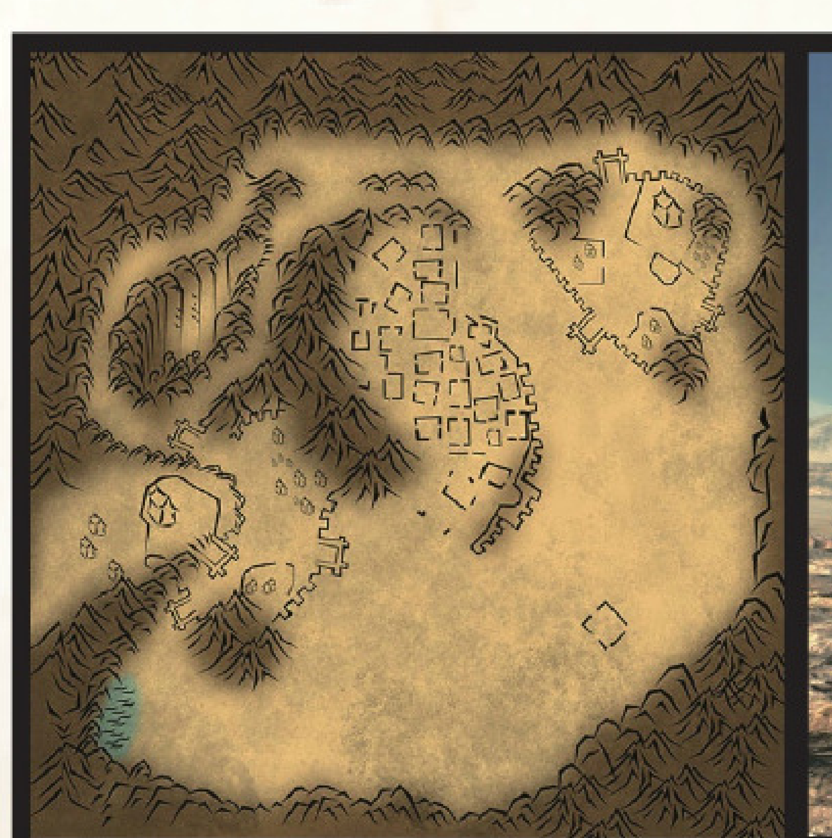
浮云：“哎哎，终于绕出来了，我看到远处的敌骑了，快，你甲轻跑得快，赶紧去支援！”

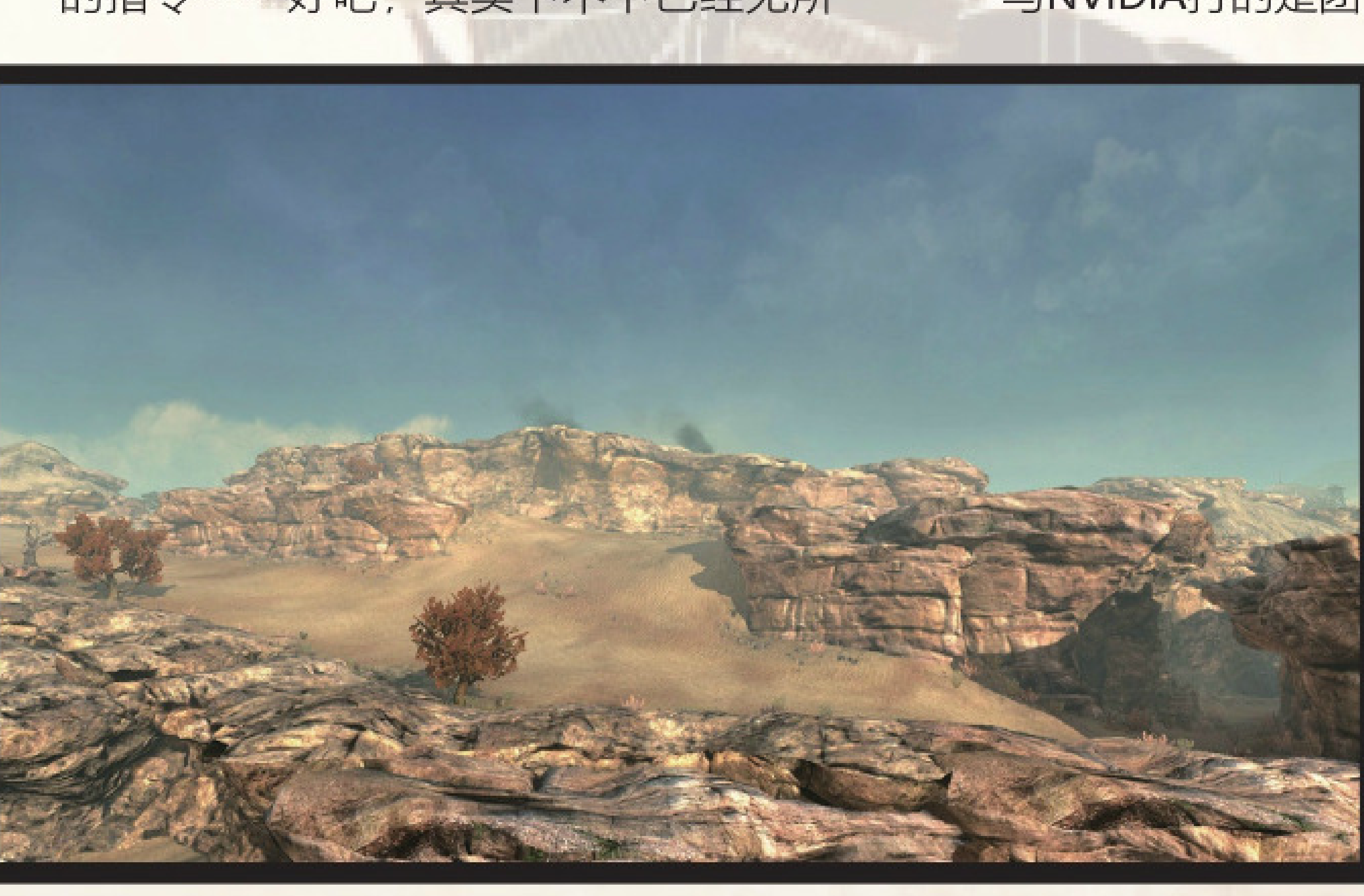
介错人：“什么？你确定？我带的是步弓手，你让我跑在前头去打重骑兵？！”

我：“好了，你们不用来了，虎豹骑官方队最后一员主将已经被钢鞭砸下马了……”

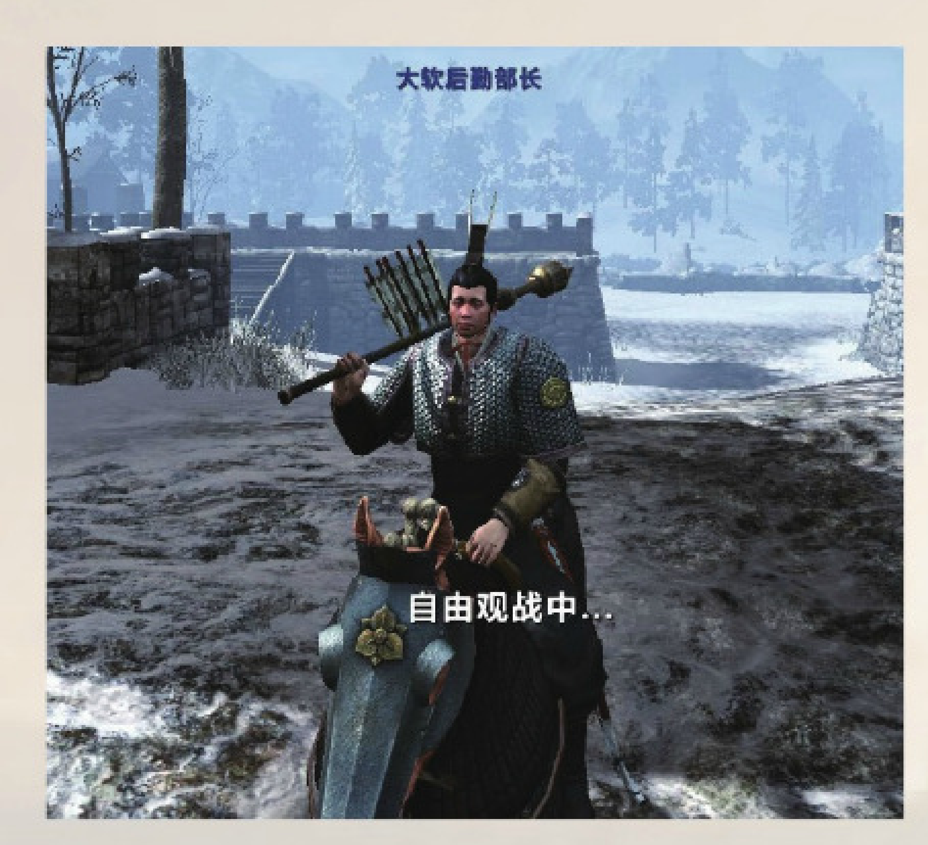
【大软 VS NVIDIA】【大软 VS CBI】

与NVIDIA打的是团队竞技，与CBI打





左 渭南——大软后勤部长、介错人失道于此，问罪于刀笔吏





左 大软后勤部长英姿飒爽！

右 练习时被保卫科长捅翻在地也是稀松平常！

的是团队竞技与车轮战。NVIDIA平均实力较强，我们只赢了一场——敌我双方都打得只剩最后一人，而恰巧我方剩下的是魔之左手，他摸过的ATI显卡恐怕比NVIDIA队员摸过的NVIDIA显卡都多，随着魔左老爷射跪了试图与他对射的敌将，NVIDIA队员开始挨个剖腹……哎好吧，其实在另三场里最后剖腹的是我们。

打CBI，身为保卫科长的我都没怎么滚键盘，他们四个一哄而上就赢了两轮，这样下去太早结束可不行，于是我们就放水让了两盘（介错人：“明明就是你太浪了，骑着重甲马还想挑逗别人一拖四开火车，结果无一例外被当场捅翻！”我：“你过来，我们在塔克拉玛干有个采风任务……”）。

作为整场媒体赛中大软经历的唯一一轮车轮战，大软和CBI打出了观赏，打出了欢乐，也打出了猥琐。

有人问我了：“科长科长，为什么满血满状态的你跟屋顶上的半血弓箭手对射，自己的马都被射死啦？”

“废话，马的目标多大呀！”

“那为什么你也被射成半血了呢？”

“唔……嗯，科长我平时用的是50磅小梢弓，游戏里这种汉长梢初速低、弹道弯，我不太习惯嘛！”

“如果不喜欢汉长梢弓，那你为什么不干脆带盾呢？”

“这叫派头你懂嘛，派头你懂嘛，懂嘛……喂，话说，为什么不聊一聊半血的科长用一柄骑兵长枪，无损把对方满血满状态的骑兵捅下马的下一局呢？”

“因为出战次序排在你后头的魔左老爷伐开心呀！”

……

研究：电子游戏分类与评价的四维标准

游戏玩家都知道PC、主机、手机游戏的区别，老玩家也大多明白RPG、FPS、RTS、ACT这些英文缩写背后的含义。然而随着硬件技术与游戏设计理念的变革，无法简单归类的混合类型游戏越来越多。与此同时，页游、手游大爆炸之后，繁花似锦、烈火烹油的业界热炒出很多概念，如IP、动作卡牌……信息轰炸既让玩家无所适从，也给部分媒体的新从业人员带来认知混乱。

游戏产值在爆炸式增长，游戏类型的丰富与创新步伐却没这么快，玩家获取乐趣的点更是长期稳定——以至于上个世纪的一些游戏设计思路，在今天看来依然具有实验性甚至先锋性。综合游戏设计者的方法论与玩家的需求，我开始探索从固定的四个维度来评价一款游戏，它们分别是——技巧、策略、养成以及文化。

1.技巧与策略

技巧、策略是一款游戏的核心骨架，它们常常被称作“玩法”，是“游戏性”的实际载体。前者考验玩家眼、脑、手的反应与协同，后者考验玩家选择、规划、协调的系统思维。早期的电子游戏一般只有一个核心，要么是技巧——如1961年的《Space War》、1962年的《Pong》、1991年的《毁灭公爵》，要么是策略——如1985年的《三国志》、1998年的《抗日地雷战》。随着技术的不断提升，如今很多游戏双核心兼有——即时战略就是一种典型的混合游戏大类。而具体的混合类型游戏就数不胜数了，《骑马与砍杀》《全光谱战士》《兽人必须死》……这个名单大概可以列到把大软“专题企划”的页码吃完。

此外，《俄罗斯方块》《宝石迷阵》《泡泡龙》《连连看》等看似简单的消除类小游戏，细究下来也是技巧与策略并重的混合游戏，它们甚至是促使我将游戏性的骨架之一命名为“技巧”而非“动作”的直接原因。

2.养成

养成是一款游戏的血肉，是玩家在游戏中获得的成就感的积累，它标记着游戏的“厚度”。早期电子游戏没有存盘概念，养成体验也比较简单，而当角色扮演从桌面扩展至屏幕，“养成”开始变得无处不在——如今每一位玩家都能理解经验、等级、技能树、成就、装备等系统的意义。

当然，这并不是说养成只体现在角色扮演游戏里。帝国开疆、企业扩张、卡牌收集以及后宫补充，都是一种养成，因此模拟经营、AVG（包含恋爱养成）也有不少养成体验。

养成的本质是积累，理论上是一条不断上升的曲线。它与技巧、策略可以相辅相成，也可以产生矛盾，以致玩家后期挑战乐趣下降，因此有时这条曲线的动荡也会带来新鲜感——比如《辐射：新维加斯》的DLC《死钱》，玩家

进入马德雷赌场后所有装备尽失，反而带来了别样的生存体验。

3.文化

文化是一款游戏的灵魂。它包含了所有与人、故事、艺术相关的因素。游戏里的世界背景（常被称作“世界观”）、游戏剧情与角色刻画、游戏画面音乐音效等艺术成分……都属于文化范畴。目前游戏业内厂商与2B媒体常挂在嘴边的IP（知识产权）自然是其中一部分。

玩家与游戏世界、NPC互动产生文化，玩家与另一名玩家互动产生的也是文化。在联机游戏和网络游戏中，玩家依然在体验技巧、策略、养成的乐趣，只不过聊天、合作、帮带、交易、竞争、敌对甚至产生感情的对象包括了真人，真人互动、NPC互动是并存的文化体验。

没什么文化元素也能做出耐玩的游戏，比如《2048》。文化看似不是游戏最核心的要素，但文化的空间或许是最广阔的，它可以成为1后面的那个0，而且玩得越深入这个维度就越重要。

文化有很多种表现形式，独立游戏大多在该维度上别出心裁——比如《旅途》。《旅途》已经算是一款立体的、具备多元素的、对玩家技巧有挑战的电子游戏了，如果你玩过陈星汉早些年的《流》，就会发现艺术展现是完全压倒其他维度的存在。文化的表现形式也包括角色形象在内的IP客串——如任天堂。

4.案例评析

技巧、策略、养成、文化，每一项都对应着一种游戏体验的基础乐趣。具体的游戏产品当然是复杂的综合体，而当我们用这四维作为电子游戏评测方法论时，一些脉络将变得更加清晰。

例1：《骑马与砍杀》

在技巧玩法上开创了一套全新模式，它是“骑砍like”的开山鼻祖。

策略部分中规中矩，战术指令简单但还算有效，即时大地图上的追逐、逃跑、合围以及跑商有一些研究空间。

养成维度不仅包括RPG，还包括组建军队——培养与测试最强步兵、骑兵成为骑砍老玩家后期的重要乐趣。“骑砍”还有一套与主角声望、荣誉相关的封君封臣制度和领地建设，框架靠谱但细节粗糙。

“骑砍”是架空近现实的历史背景，没有带剧情的主线，支线均是重复刷，人物除哈老四、海寇等角色外都缺乏语言个性。“骑砍”在文化上相当粗糙。

总体来说TaleWorlds的“骑砍”优缺点都很明显，但开天辟地的技巧创新足以让它载入史册。以此为基础，各大MOD在策略、养成与文化上不同程度地给予了补足，这才是“骑砍”从0.751至今10年还保持大量活跃用户的关键。

例2：目前在国内吸金能力较强的各种卡牌手游

技巧挑战几乎没有或很少。前两年的《我叫MT online》《扩散性百万亚瑟王》《NBA梦之队》等没有技巧挑战。《智龙迷城》把转珠消除添加进游戏，《刀塔传奇》加入了手动释放技能，即被称作“动作卡牌”，成了“微创新”典范。

策略挑战非常薄弱。大部分卡牌手游玩家无法干预战斗过程，只能在开战前布置阵型。与《魔法门：冠军对决》《炉石传说》等围绕“概率之下见策略”展开的卡牌游戏不是一码事。

养成系统较为复杂，并且天然就与F2P的商业模式融合。玩家通过收集卡牌来增长数值，CP团队里数值策划居于核心地位，因为养成曲线里的“断层”直接影响消费。F2P数值策划总是同时面临两个维度的挑战，能协调好的人并不多。

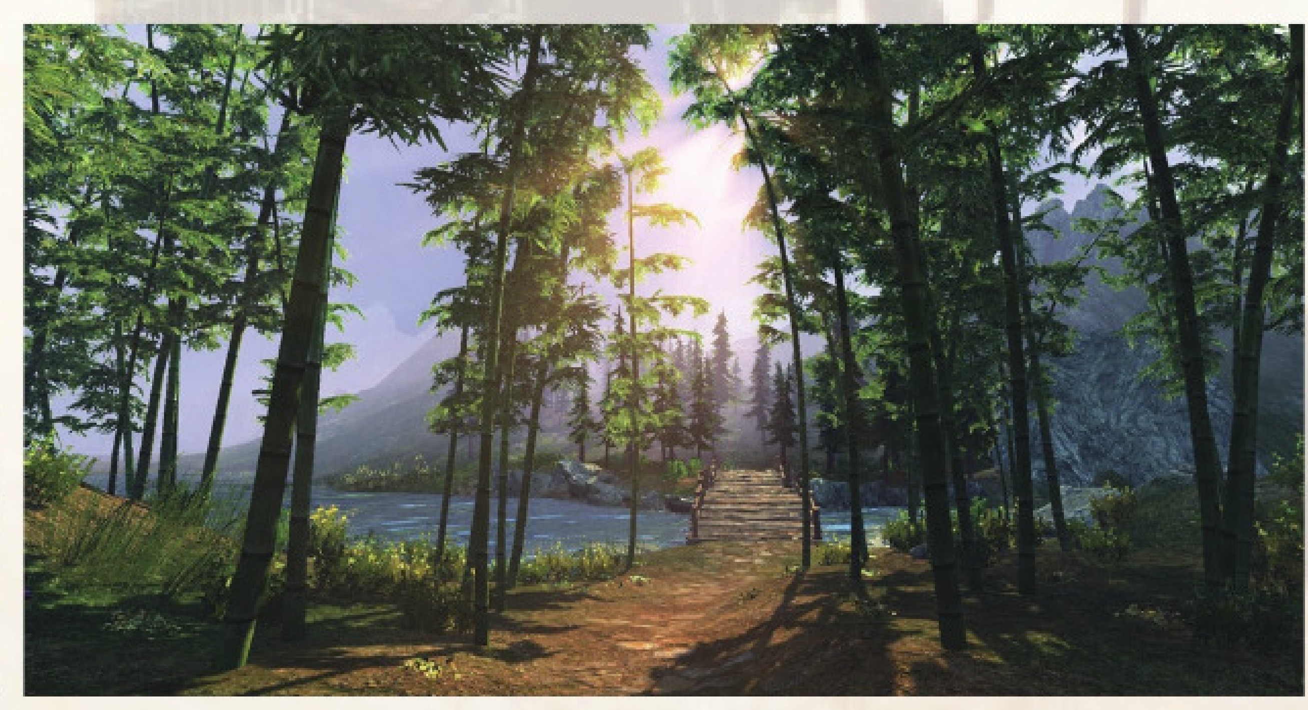
文化上越来越强调IP。现有的卡牌手游对玩家基本没有感染力，也弱化了社交，几乎是单机快消品——另一方面，更精美的画面、更复杂的台词也不一定就会更吸引此类游戏玩家，某成功大作的续作里“买个小药水要播5秒钟动画”一时成为笑谈。端游时代更好（而不是更吃硬件）的画面、更成熟（而不是更絮叨）的世界观总是更能吸引玩家，而随便把玩两下手游打发打发时间的玩家需要什么？厂商觉得不太好把握。不过，游戏之外哪个动漫角色的人气高，那是清楚明白的。因此借助IP来吸引玩家成了捷径。

例3：各种RPG和AVG

只有养成体验，而技巧、策略玩法与文化体验极其薄弱的作品，与其说是狭义上的电子游戏，不如说是广义上的电子宠物。不过，相当一部分从页游、手游开始接触游戏的玩家群体，要的就是奇幻风、武侠风或洗剪吹风的电子宠物，这种收集类程序倒也算是看菜下饭。值得一提的是，有很多所谓的“角色扮演手游”，技巧、策略玩法也很贫弱，装备、法宝、队友的收集与卡牌收集，坐看3D刀枪光影特效与坐看卡牌碰撞，并没有本质区别。

角色扮演游戏总是对“养成+文化”有较高要求，同时在“技巧”和“策略”中必有一项——否则就成了《点击英雄》之类的放置类全自动程序。以“仙剑”为代表的国产单机RPG着力点在于文化、养成与回合策略，以“Diablo”为代表的RPG着力点在于养成、技巧与文化——这其中还有多个变体，如《无主之地》除了将鼠标点击的即时战斗变成FPS外，在文化上的Cult审美与黑色幽默也成为一大招牌；





Roguelike-RPG的代表作品之一《以撒的结合》，虽然少有直接的对白，画面也比较简单，但游戏的场景氛围、怪物设计都指向“虐童”这个隐约话题，依然带给玩家不小的文化感染。

冒险（AVG）、解密类游戏，似乎很容易就能从中找出“策略”维度，而实际上，无论是《南希朱尔》《神秘岛》还是1975年威尔·克罗什的《洞窟冒险》，都高度依赖叙事——早年的文字MUD更是纯文本叙事。即使是《机械迷城》《割绳子》之类的弱剧情游戏，也要么具有独特的蒸汽朋克审美，要么在绘制吸引儿童的卡通形象上很有一手，提供的文化体验都比较有质量。

如果说《心跳回忆》在养成上还有一套较为复杂的日常行为选项和好感度系统，那么将《潜伏之赤途》这样的非商业化AVG拿出来做分析时，你会发现“养成”可以简单到几乎没有，“策略”可以弱到只让玩家做选择题。《潜伏之赤途》的核心与Game Book几乎一致，“参与一个好故事”是最大的正义，文化是最突出维度。近年来在移动平台上声名鹊起的Telltale Games制作组，其AVG游戏《行尸走肉》《人中之狼》的核心竞争力也正在于此。

在分析了诸多案例，将这个基本的四维系统叙述清楚后，我们再尝试着评价《虎豹骑》这款游戏。

技巧：关于格挡的若干问题

在博望校场打了几局团队竞赛后，我开始意识到，《虎豹骑》在战斗系统上最明显的改变是骑枪的四向戳刺和双击W冲锋，最好玩的设计是“脸黑手滑，擦甲而过”和“打掉头盔，击破铠甲”，而最伟大的创新是对刀弹挡——即双方在使出同向攻击时会对刀，攻击都判定无效（不过也不绝对，有时也会伤一部分血，具体细则还有待探索，可能与角度和武器重量有关）。对刀弹挡这个设计有多精妙？首先它杜绝了严苛状态下的“ping判定”。更重要的是，格挡技巧不熟的新人也可以变得敢于进攻，缺乏格挡意识的玩家也不至于被完全压制。

“对刀弹挡”给新手玩家的帮助显而易见，骑战时只要水平相差不太大，都能“乒乒乓乓”交锋几个回合。我们小时候应该都打过羽毛球、乒乓球，刚开始玩的时候最大的乐趣不是扣杀对手，而是能来回接球不捡球，如果能持续四五个回合，那成就感简直爆棚。这就是新手喜闻乐见的乐趣——先打出个像模像样的架子来。

《虎豹骑》与《骑马与砍杀》在格斗上的差异，正如制作组所宣称：“‘骑砍’中格挡非常重要，而《虎豹骑》更强调进攻”。对刀弹挡对战斗节奏影响明显，冲锋则有概率推倒对手，再配合肘击会让一味防守的玩家比较难受。“连击”是制作团队强调过的概念，确实能打出花儿来，但我还没能熟练掌握，暂略过不表。

一边是进攻手段的多样，另一边《虎豹骑》本身的格挡手感也与“骑砍”有差异。这种感觉略微妙，通俗来说就是手感比较硬，格挡受力与被冲撞后似乎需要更长时间才能恢复对武器的控制。“骑砍”的格挡手感经历过变化，“骑砍：战团”里重武器的格挡速度明显比原版慢，但总体来讲都比较流畅，高手均能做到行云流水——当然，我也并不认为“骑砍”的格挡手感就是真实性的标杆，一条铁鞭少说六七斤重，除非天生膂力过人，否则运转如飞还是有难度的，更不用说铁锤、骨朵等重心更靠前的武器。

无论是“骑砍”还是《虎豹骑》，与现实相似的一点是技巧的进阶顺序——从手臂挥动方向，到基础格挡，到扭腰发力，到虚实招变幻，最后再到步法。节奏感与距离感，是每一个刀客必备的素质。作为大软保卫科长，我在“黑魂”投入过上百小时，“骑砍”投入过几百小时，剑道自由稽古打过十几







上 想要在战场上活命，第一靠腿，第二靠甲，第三才靠格挡技巧。而这所有一切的前提都是——运气

次，极真会空手道的比赛打过几十场，对距离的判断还是有些自信的——然后我想说的是，《虎豹骑》目前版本部分武器的挥舞距离判定有问题，尤其是部分单手棍棒（被捆在骆驼上的介错人激动地喊：“你现在明白作为大软DOA5教头的我为什么打不过你了么！不是我的错，是游戏的错！”）。

抛开一些细节不论，《虎豹骑》目前呈现出的新人与高手强弱差距程度，还是值得肯定的。在“骑砍”中，我与中等水平的联机玩家格斗，无伤击杀10次没什么压力，而与精英高手——比如KT战队的团长“天上的父”对决时，打我的KD比也是10：1。《虎豹骑》里不是这样，Joker轮着大锤横冲直撞就是个不能无视的麻烦，再加一个介错人从旁边冲锋肘击全开，就有机会直接跟我换血换死。剑斗是技巧艺术，但绝不只有艺术，它还是质量与动量的科学，在一些绝对力量面前，所谓的“四两拨千斤”就像爱情，听过的人多，见过的人少。

最后让我颇感诧异的是，无论《虎豹骑》还是企鹅的《刀锋铁骑》，都在一上来就只给玩家手动挡，而没有自动挡选项。这当然不利于新玩家上手。或许是考虑自动格挡下的联机战斗，节奏可能会比较诡异？不过对于一个还在适应“松键攻击”的新玩家而言，自动格挡在上手和成就反馈上的价值是难以替代的。我在2006年刚开始玩“骑砍”时就是用的自动挡，而无论是骑砍中文站和Steam上不下10万的正版联机玩家，还是贴吧的十余万休闲玩家，也大多是从自动挡开始接触“骑砍”——第一滴血，第一次以弱胜强的快感，大多来自自动挡，在PVE体验里自动挡可以显著降低上手门槛。采用“骑砍”类动作设计的游戏，上手门槛是一个绕不过去的话题。

史实：反哺游戏设计思路——马背上的枪、铍、戟、刀之争

科长在逛论坛和官网时发现，《虎豹骑》的这次测试中，很多持长柄刀骑战的玩家对持骑枪的玩家表达了无奈，而无论是持长刀还是持枪的玩家，都对弓骑表达了痛恨。真实性并不是设计一款游戏的最高准绳，不过在《虎豹骑》——包括“骑马与砍杀”“全面战争”等游戏中，真实性是文化维度上的特色乐趣，是重要的游戏体验元素。所以对长柄刀、长枪与骑射，我们可以参照真实历史来品评。

1.铍槊矛枪的莫衷一是

在整个冷兵器战争史，甚至包括局部地区的冷热兵器混合战争中，枪、矛都是骑兵主力武器。它们名目繁多，形制多样，包括东方的马槊（或许还包括长铍），欧洲带配重的Lance（区别于步兵用的Spear）。18～19世纪大概是骑枪距我们最近也是最后的登场表演，具体到一千六百年前的汉末、三国，其基本形制也没有太大区别。值得一提的是《虎豹骑》游戏里的“赤长铍”，铍是一种大量出土于战国至汉代墓葬中的长柄武器，刃长从30~60厘米不等，临淄西汉齐王墓甚至出土过72厘米刃长的铍（结合出土时的柲、镦，总长约2.9米）。铍两面开刃，与剑类同，且多为铤装（插入柄中，区别于套柄头的銎装），因此早期常被错认为剑——或现在干脆有声音认为，铍就是铤装长杆的剑。这些讨论我们暂且略过，铍确实曾被广泛列装，西汉军队甚至有“长铍都尉”一职，但到了汉末、三国已较少见出土。以越王勾践剑为代表形制的古剑可刺可斫，刃型类同剑的铍，理论上也是可刺可斫的，否则很难理解为何要做出72厘米刃长的铍。

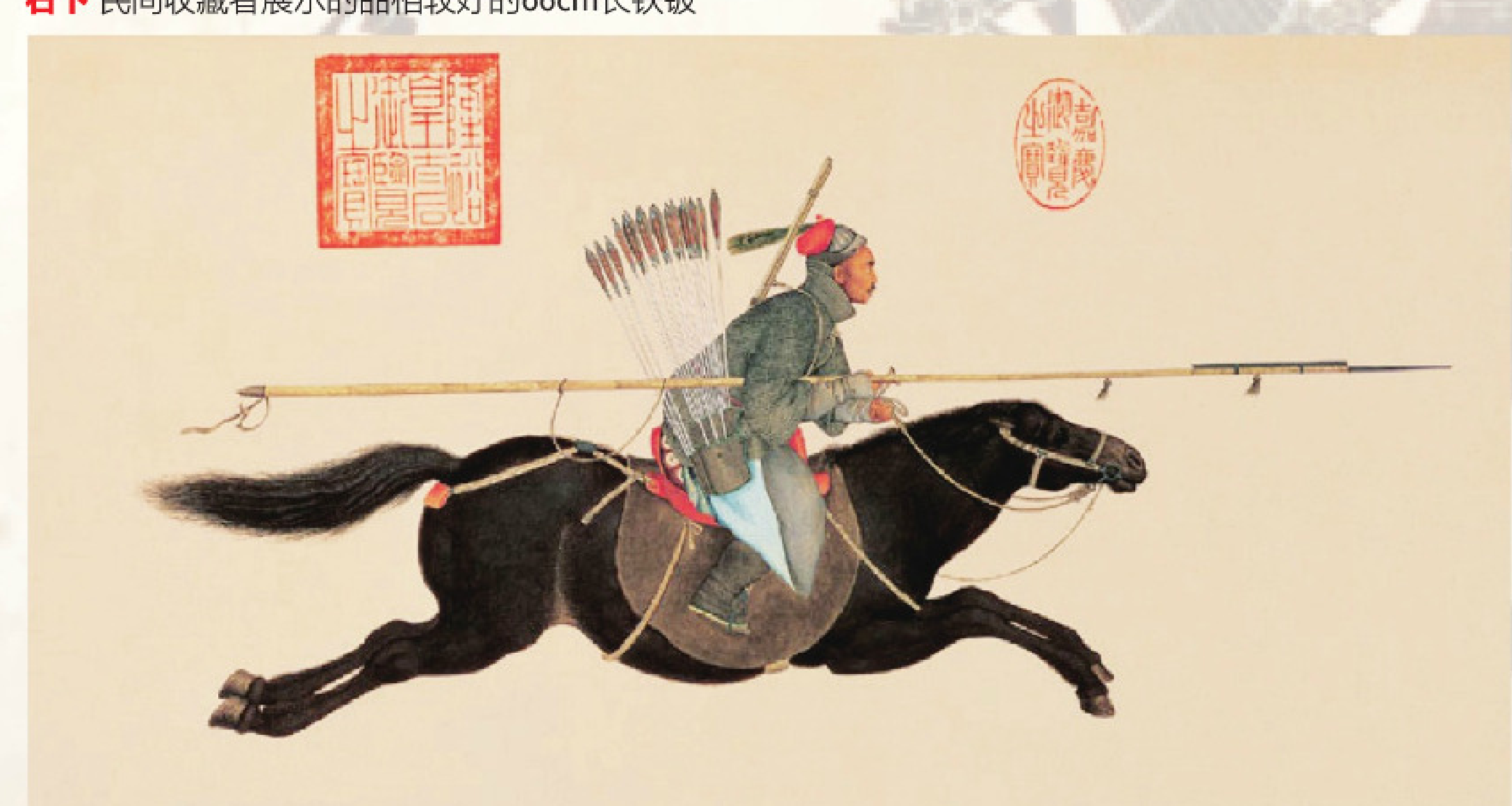
同时，跟剑一样，铍的斫砍性能比较可疑，即便《虎豹骑》里将赤长铍的攻击模式改成与长柄刀类同，对付重甲敌人肯定也要以刺为主。

槊也是史料文献中常记载的一种长柄兵器，经过小说演绎，马槊被不少人认为是一种长能达4米，非猛将无法驾

左 郎世宁绘《阿玉锡持矛荡寇图》，展现了骑枪在冷热兵器混合战争中的地位

右上 临淄大武乡西汉齐王墓出土的72cm长铁铍，现藏北京军事博物馆

右下 民间收藏者展示的品相较好的66cm长铁铍





驭的重兵器。然而，将考古与文献进行比照时，我们常常发现并不是一"名"就对应一"实"，如唐开元年间成书的《唐六典》中《卷十六·卫尉宗正寺》记载："枪之制有四：一曰漆枪，二曰木枪，三曰白干枪，四曰朴头枪。（《释名》曰："矛，冒也，刃下冒矜也。长八尺曰'槊'，马上所执。"盖今之漆枪短，骑兵用之；木枪长，步兵用之，白干枪，羽林所执；朴头枪，金吾所执也。）"从中一是可见到名义变迁，二是可见分类标准不统一，有长度，有材质，有军种……三是可见与汉末基本处于同一科技水平下的唐，步兵用的枪普遍长于骑兵枪，可佐证明清以来民间用的一人高白蜡杆（红缨）枪确如戚继光所言，属"单舞花法"，非"阵仗器"也。

《唐六典》所引的《释名》成书于东汉末年，作者刘熙历经桓灵二帝与献帝建安年间，基本上是与曹操、刘备同时代的人。虽然该书训诂常附会音节，但对东汉末的"槊"算是有了"长八尺"的定论，马上4米神枪估计是比较非主流了。考古出土中有矛有铍有戟，但没有形制差异特别明显的"槊"，也许那些刃长六七十厘米的重铍，就是长槊吧？

2.长柄刀在汉末到底有没有？它可能有什么优势？

汉末骑兵用的长柄刺击兵器至少名目繁多，但提到长柄刀，汉朝骑兵到底用不用它，要打大大的问号。就目前发现的材料，长柄刀多是唐以后才普遍列装，如宋《武经总要》中明确记载的偃月刀、眉尖刀等长柄宽背刀。唐代前锋步兵使用的陌刀被记载为"盖古之断马剑也"，唐颜师古注《汉书》极言"尚方断马剑""剑利可以斩马也"，但谁也说不清楚古断马剑到底长什么样，骑兵能不能用。当然，无论是考古学还是文献学，"证伪（无）"其实比"证实"更难，我们并不能断言公元3世纪就一定没人打造一把宽背长柄刀在马上挥舞，但它应该不是主流现象。

而提及窄身长刃的环首刀，骑兵的使用就比较普遍。首先是作为常规副武器出现的环首短刀（多在一米以下），其次还有一些比较"特种"的环首长刀。《虎豹骑》里东吴精锐步兵双手使用环首长刀——在东汉画像砖常见题材《二桃杀三士》中，这种握法很常见——其实不仅步兵用环首长刀，骑兵也用。以鄂州博物馆镇馆之宝东吴大环首为例，其总长147.3cm，柄长却只有15cm左右，只能单手握。与此相对应，一柄可双手用的102cm左右的日本打刀，柄长在28cm左右。因此，除非它是仪仗器，否则其重心决定了只能借助马速发挥威力。

回顾完历史，我们会发现，在普遍情况下，长枪较长柄刀更为广大骑兵所接受。换句话说，对于绝大部分骑兵，骑枪比长柄刀好用，这是正常现象。骑兵成建制地列装长柄刀，到明代描绘仪仗出行的绘画中方才多次出现，而且也没有证据表明其军中装备比例超过了骑枪。若不是照顾到《三国演义》的影响，并在汉"断马剑"上有所发挥，《虎豹骑》中即便不出现任何长柄刀，也谈不上失真，谈不上对不起关公。

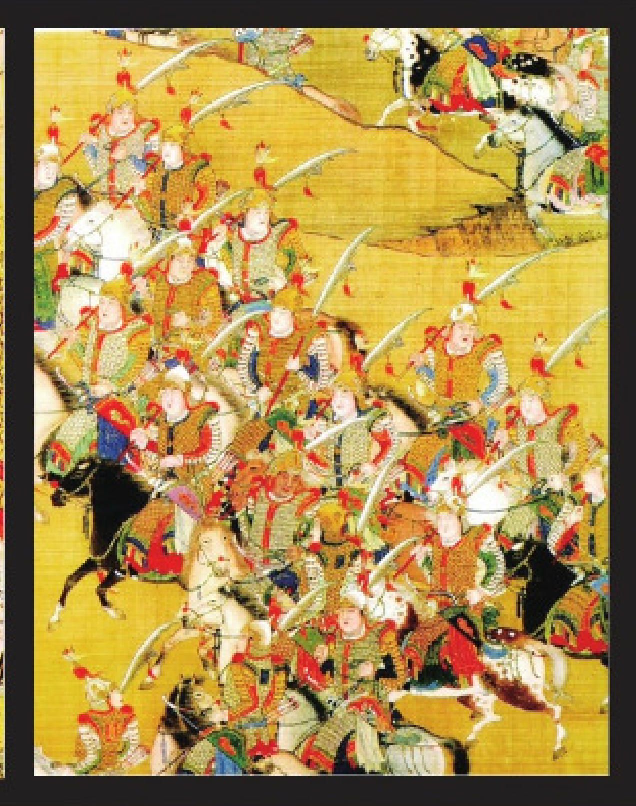
换一个角度思考，骑枪是不是在任何条件下都优于长柄刀？在游戏里，骑枪是不是就难以限制？

当然不是。在冷热兵器混合的16～17世纪，火枪加长枪（Pike，一种比Spear更长的"超长枪"）混合的步兵方阵曾经以多种形态流行于欧洲战场，波兰骑兵一度钻进"跟步兵比谁的枪更长"这种思路不愿自拔，使用了一种两片空心木拼接而成、专职冲击的特制骑枪，据记载长度甚至有超过5米的（Proporzec），远超两百年后的同侪。而同时，因为自重与反冲力限制，这种骑枪也和骑士马上比武大会用的空心钝头枪一样，成了真正的"一次性









左上 现藏国家博物馆的汉代卜字铁戟，是铁戟的最常见形制

左中 山东嘉祥宋山汉墓画像石拓片。《二桃杀三士》是汉代墓葬砖石画像的常见题材，虽然讲的是先秦故事，但衣饰器物多同当时

左下 长147.3cm、宽2.6厘米的东吴大环首曾出展日本

右 明代绘画中手持长柄刀的骑兵仪仗

骑枪”。处在近代军事改革前沿的枪骑兵，如墙而进，列队冲锋，根据战术需要，或者在接近敌长矛手时略微减速，撞断骑枪后向两侧折返，或者直接陷阵——一般只有在步兵方阵出现混乱，或绕侧背时才这么干——抽出马刀收割人头。这无论在明军、后金军的骑兵指挥官眼里，还是在一千多年前曹魏、西晋骑都尉眼里，大概都是相当熟悉但又觉得哪里节奏不太对的一幕。

东方的历史中暂未发现这种比较极端的骑兵作战思路，但东亚骑兵的骑枪也不一定就能完全摆脱一次性用品的命运。骑枪在高速运动下深刺进目标躯体后，并不能快速拔出，甚至需要撒手。2011年我有幸在北方某马场目睹过这种演武（当时科长我也跃跃欲试，但因为骑术未训而被拦下，至今引为憾事）。草扎的密度可大可小，但不会与人体差距太大，而那位骑手在慢速时才拔枪，在相对高速的冲锋下都选择了撒手。当然，马场上的草扎是固定的，战场上的敌人不是，但戳刺类武器，插得深必然拔得慢，有效杀伤与武器复位终归是一对矛盾。而长柄刀几乎完全不存在这个问题。

《骑马与砍杀》中伤害惊人的冲刺每一击都伴随着长CD的骑枪复位，这是真实性与游戏性之间作出的妥协。《虎豹骑》中骑枪冲刺伤害较低，主动探手戳刺占主要比例，如果希望限制骑枪，参考一下现实，在“骑枪蓄力刺中后的复位速度”上做文章，恐怕会比单纯调整数值更有趣。

其实，在目前《虎豹骑》的骑战中，刀扫一大片，枪挑一条线，清敌方步卒或混战时长柄刀效率更高，骑兵单挑时骑枪更占优势——就有点类似攻击机和歼击机，已经是某种程度上的平衡。绝对的平衡是不存在的，游戏里不存在，历史上也不存在，存在的只有艺高人胆大的良家子、恶少年和游侠儿。

3．“戟兵们！快给他上debuff！”

结合武器的真实特性来设计游戏，其实还颇有一些此前从不曾被发掘的角落，比如戟。戟有长有短，甚至还能作为投掷武器，使用非常广泛。不同于欧洲的Halberd（常被翻译成“斧戟”），戟是一种真正的中国特色兵器，是刺兵（矛）和勾兵（戈）的结合，然而几乎在所有的ACT、RPG包括RTS游戏中，“勾”的作用几乎从未得到体现。因为受力角度问题，戟“援”“胡”上的刃杀伤力比较可疑，但在集群作战时可以勾对方的脖子、腿、手臂（《左传·襄公·襄公二十三年》中记载晋国栾盈之乱，栾氏族人栾乐乘车射箭，车轮撞上槐树根翻了车，平叛的范氏族人士鞅手下士兵“或以戟钩之，断肘而死”），或许还可以拽下对方的盾牌。即便对面敌人身着重甲，也能起到限制行动、破坏平衡的效果。东汉画像砖上有扛戟骑士的形象，虽然不能确定是骑兵还是骑马行军的贵族步兵，但联系到七八百年后南宋步兵用长刀、钩镰枪（即麻扎刀）对付金国重骑兵，戟对骑兵的威胁当是不小。

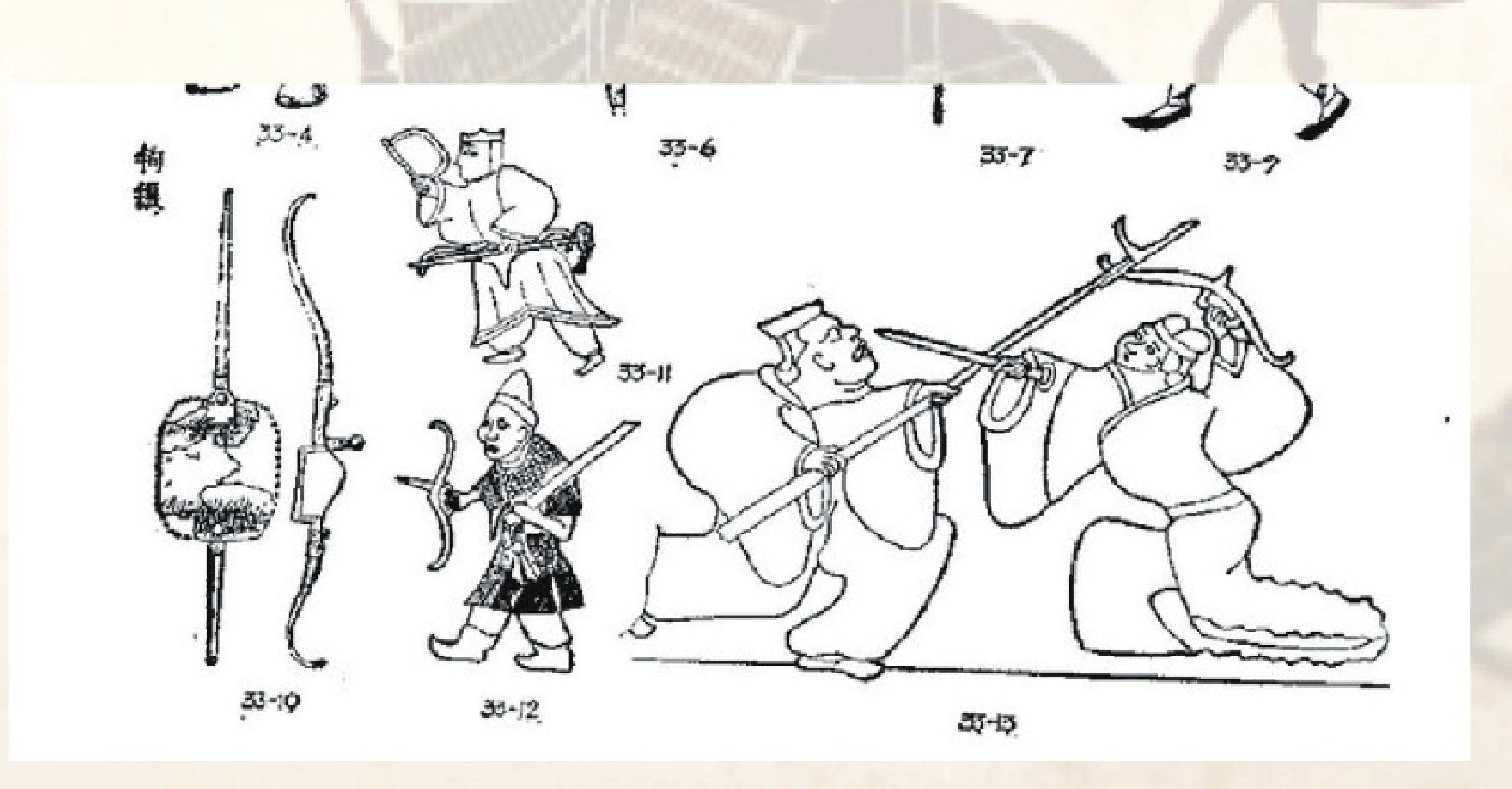
戟在由汉至唐这段历史中，列装程度其实是不断下降的，甚至到后来主要成了门禁、仪仗。这里或许有战争烈度、披甲率变化的因素，或许有冶炼、工艺与力学原因，也或许有高桥马鞍、金属马镫逐渐普及的原因，但至少在《虎豹骑》的历史背景里，戟是非常重要的兵器，再往前一点，汉代的聪明人甚至专门设计出对付长戟的钩镶。将眼光放在“限制行动力”“破坏盾防”甚至“将骑兵勾下马”等特性上，或许能打开游戏设计思路，对扩大技巧空间、丰富战术策略、甚至调整动态平衡有所启发。

4.想象力的挑战

我发现《虎豹骑》的玩家普遍很有活力，也很有想象力，比如提出“用武器打落弓箭”。难能可贵的是《虎豹骑》制作组也表现出相当的开放与宽容，表示会认真考虑该提议。作为一个尝试过捕捉70磅现代复合弓出箭轨迹的人，我可能就已经不知不觉丧失了这种想象力。但再想一想，人类千年战争史中涌现出的牛人堪称繁星璀璨，其技艺又何尝不会超出现代人的想象呢?

比如《旧唐书·尉迟敬德列传》中记载，尉迟恭擅长避槊、夺槊，“每单





左 Osprey绘制的17世纪波兰骠骑兵，这一位士兵的主要敌人或许是东线的鞑靼人、土耳其人，他使用的是较短的3米多的kopijka骑枪

右 钩镶、环首刀VS长戟，该图截取自孙机《汉代物质文化资料图说》，33-13原出处为徐州铜山小李村东汉画像石

骑入贼阵，贼槊攒刺，终不能伤，又能夺取贼槊，还以刺之”。“亦善马槊”的齐王李元吉曾与他比试，“竟不能中”，还被尉迟恭“俄顷三夺其槊”。再比如满族和也门一些部族的传统体育里有“跳马”“跳骆驼”。玩家开开心心地玩游戏，毕竟不是来扮演宋兵乙的，从史料中发挥出马术、夺兵刃、飞速上马等微操作为进阶游戏乐趣，又何尝不是一种既有里子、又有面子的设计思（tiao）路（zhan）？

理论与猜测总需要实践去验证、深化、细化，在没有真正把枪插入运动或倒地的生物之前，在没有挥舞着长枪冲拿着大磅数弓的基友挑衅“向我开炮”之前，一些结论很难下，但我相信大胆思考、努力实践与合理想象这三者的结合，能生出独特的游戏性。

矛盾：骑射与穿甲，弩与辎重车不得不说的关系

1.“再不削弱骑射《虎豹骑》就要变FPS啦！”

战队赛后，被骑射高手虐惨了的玩家纷纷发言，有不少人还提出了削弱意见，大致包括：骑射准星扩散要变大，不准骑射带枪或干脆缩减武器栏，从弓切换近战武器时有一段时间不能冲锋，大威力的弓不能在马上拉，降低骑射状态下箭的伤害，减少骑射能携带的箭矢数，提升护甲对箭矢的防御力，骑射丫就不准穿重甲……

《虎豹骑》没有“骑砍”联机时的职业区别，也就没有武器熟练度区别，没有强弓、骑射技能区别，于是每一个玩家都可以放心大胆地尝试骑射、熟练骑射。从骑射中获得乐趣的门槛也变低了——这至少给了不擅长近战的新玩家一条活路。而另一方面，专注骑射的玩家也无法通过职业选择获取超出他人的骑射增益——在“骑砍”联机中我面对过优秀的骑射手和（尤其是）维吉亚步弓手，他们的射准距离和威慑度比《虎豹骑》里的大不少——“骑砍”血少，被爆个头基本就挂了。当玩家技巧不行时，其他外在因素也对他不友好，于是挫败感非常强，可能就此放弃骑射甚至射箭。玩家技巧变好了，装备也提升上去了，在技巧和养成的双增长下，难度加速下降，甚至失去了挑战乐趣——如果我们画一条难度曲线，肯定是比较陡峭的“飞”字形。

《虎豹骑》骑射难度并不陡峭，弓箭也不存在秒杀威慑度，应该不至于如此人神共愤才对。思来想去，目前的《虎豹骑》还在测试中，玩家可以解锁所有顶级兵种和顶级装备——同时还没有匹配系统，最好的弓总是能搭配最好的甲，最弱的人经常会对阵最强的人，被虐出血其实也很正常。相信到正式上市时，一步一步按照兵种升级树来，体验会好很多。

值得注意的现象倒是战队赛中，到决赛半决赛时出现了大量骑射。有玩家认为“铁甲骑射太不科学了，现实里没有这样的”。

现实里有没有这样的？倒是可以结合此前玩家削弱骑射的各项意见聊一聊这个话题。

此前提到，枪一直是骑兵标配，而另一方面，弓马娴熟是为将基础——于是南梁名将陈庆之“射不能穿扎”就被作为黑历史专门记载了下来。在《虎豹骑》中，玩家扮演的都是将，身披重甲是理所当然。在热兵器列装以前，军队披甲率的主要制约因素是经济，如蒙古在对金、宋、西夏、花剌子摩的战争中一直处于攻势，获利越来越大，装备









左 这里汉人步弓手、骑射手用的都是比较典型的长直梢弓，与CG中出现的该游牧民族的短梢甚至可能是软梢弓有明显区别。开弓动作也很标准，可见制作组在细节上的考究







左 队友挺盾在前当然好啦，但给我偏厢车我也不会拒绝哒

右上 这是一张制造于1480年欧洲的钢弩的精确复制品，所用弩箭长60厘米，做功距离30厘米左右。拉力400KG，即882磅"

右下 明茅元仪《武备志》里绘制的腰引弩开弓法

也随之越来越好，西征时的蒙古军有相当一部分已经堪称武装到牙齿的钢铁巨兽，并可根据战术需要配备甲骑具装，绝非部落化的匈奴人可比。

铁甲骑兵成建制装备弓箭不仅远东有，阿尤布王朝、布尔吉王朝时期的马穆鲁克骑兵，基辅罗斯、莫斯科公国的波耶（贵族）骑兵都着重甲、带弓箭，更早的东罗马名将贝利萨留组建的铁甲骑兵也特意装备了敌人萨珊波斯的优质弓箭。

不仅铁甲骑射不矛盾，甚至盾牌骑射都不矛盾。除了史学研究成果，我身边还有民俗学案例——一位蒙古赛音诺颜部的朋友跟我聊他们祖传的射箭经验，其中一条是开弓时前臂与箭杆要保持一定夹角。在奥运会反曲弓训练体系中，这个夹角越小越好，最好小到弓弦勉强打不到手臂的程度，以利于地中海勾弦与箭左搭的射准。但赛音诺颜部传下来的经验不是，因为前臂要挂盾牌，夹角太小弓弦会打在盾牌系索上导致严重的扰弦。

还有朋友建议限制大威力的大型弓在马上用，或骑射时伤害减小——"骑砍"中的战弓确实无法在马上用，但首先，并非弓体越长磅数越大，其次，长弓并非不能在马上使用——东亚有日本流镝马，西欧十五世纪后期勃艮第公爵查理召集过四千名骑射手，其中近三分之一是使用单体长弓的英国人。参考距离我们较近的以骑射、满语为国本的清朝——满洲弓长梢反翘带弦垫，适合大拉距，弦长多在1.5~1.7米，几近成年人身高，尺寸比鞑靼人、土耳其人等马背民族常用的弓要大不少。可见在马上长弓、重弓好不好用是一回事，能不能用是另一回事。

极限状态下开弓，不稳定的马背肯定不如坚实的地面，一个平地能拉开100磅弓的人，在马背上或许只能勉强拉到80磅，但射手很少会挑一把需要竭尽全力才能拉开的弓作战备，步射能熟练驾驭的弓往往骑射时也能驾驭。同时，一张弓只要拉开到固定拉距，储能就是固定的，在其他条件不变的情况下，威力应当是稳定的。

缩减武器栏，或减少箭矢数量的做法我很不赞同，冷兵器时代一名士兵可携带的装备不少。战国时吴起改革组建魏武卒，"魏之武卒以度取之，衣三属之甲，操十二石之弩，负矢五十，置戈其上，冠胄带剑，赢三日之粮，日中而趋百里"（《荀子·议兵篇》）。而但凡训练有素的"双重功效骑兵"（西方研究者对贝利萨留组建的Cataphract铁甲骑兵的归类）装备都不会少。此前提到拜占庭铁甲骑兵装备波斯人的弓箭，实际上他们还装备着日耳曼人的长矛。六七百年后精锐的马穆鲁克骑兵、蒙古骑兵实际上也是能近战能远射的战士，骑枪、短剑/刀、盾、弓、箭，有时还有骨朵，无论怎么数三个装备栏都不够用，并且那么早会导致严重的战术单调——我个人认为能有五个都不错。当然，这里提到的都是精锐士兵，或许《虎豹骑》可以考虑将装备栏解锁与养成系统挂钩。实际上，带着三把不趁手兵器的对手，恐怕远不如精通一把武器的敌人威胁大。

让骑射在切换近战武器时强制进入一段冲锋CD，这是一个简单粗暴的备选方案。但它并不真实，同时也未必公平——因为持弓时不让快速冲锋已经算是一次削弱。对冲锋、加速时机的把握已经成为《虎豹骑》中一项独特的技巧，我从中已经获得了很多乐趣，老限制这限制那是策划偷懒的表现。

让骑射准星扩散与马速正相关，这是很合理，也很现实的建议。不过与此同时，我认为高速骑射时的射准也不能完全交给概率，我咨询过熟悉骑射的朋友，他描述过马奔跑的不同状态——最快的时候，大浪下手很难离开缰绳（蒙式骑术单手控缰，英式骑术双手控缰，这是两个不同的系统。"大浪"意指马匹飞奔的状态），遑论射箭。马不是驴，只要跑起来就有浪，把握其中的节奏才可能射出精准一箭。射箭是一个人弓一体的过程，需要弓与人的高度一

致，而骑射就是人、马、弓调整“同步率”的过程，一致性挑战更高。在大部分游戏中，人弓一体是默认完成的——即每次开弓射箭无论靠位还是拉距（《虎豹骑》弓箭蓄力攻击或可视为大拉距）都一致，而人马弓一体，可以作为需要挑战的目标——与其设计马速越快扩散越大，最后主要成了概率问题，不妨设计出跟随马速改变频率的“抖动/呼吸式准星”，让骑射技巧虽难但有迹可循。

2.花式削弱骑射之特型重甲

矛的另一边是盾。加强——或局部加强对弓箭的防护，也是可选项之一。一方面，甲骑具装追不上轻刀快马是天经地义，另一方面，史料中"身被数矢"甚至“两肋如猬”还该干嘛干嘛的记载也颇有一些，甚至还有夏侯惇这样眼睛被流矢射中还能幸存下来的（当然有没有拔矢啖睛就不可考了）。在明与后金的战争中，后金军缺乏火铳大炮，使用的满洲弓+重箭组合射程较短，往往靠披重铠、甚至复合铠抵近明军——“先以重甲外披绵甲，盔外戴大厚棉帽者，在前执盾而进”。这种复合装甲是给“死兵”用的，后金军的战术是“死兵在前，锐兵在后。死兵披重甲，骑双马冲前”“当兵刃相接之际，披重铠执利刃者，令为前锋。披短甲即两截甲也善射者，自后冲击。”

反观明人记载：“贼兵所带盔甲面具臂手，悉皆精铁，马亦如之”“虏多明光重铠，鸟铳之短小者未能洞贯。”射程落后的后金军在17世纪的冷热兵器混合战争中，用上了甲骑具装，这与欧洲晚期板甲对抗火枪的思路一致，并且也成功抵御住了早期火器的射击。弓射箭的初速与火药发射弹丸的初速不在一个等级，需要坚硬的穿甲箭头加上比铅弹大得多的质量，才能在一定距离的平射时威胁厚重的铁甲+皮/棉衬的复合甲。这样的箭射程不会太远，飞行速度也不会太高，有很多玩家提议加入武器格挡箭矢，我猜，这样的箭或许看上去会好拍一些？

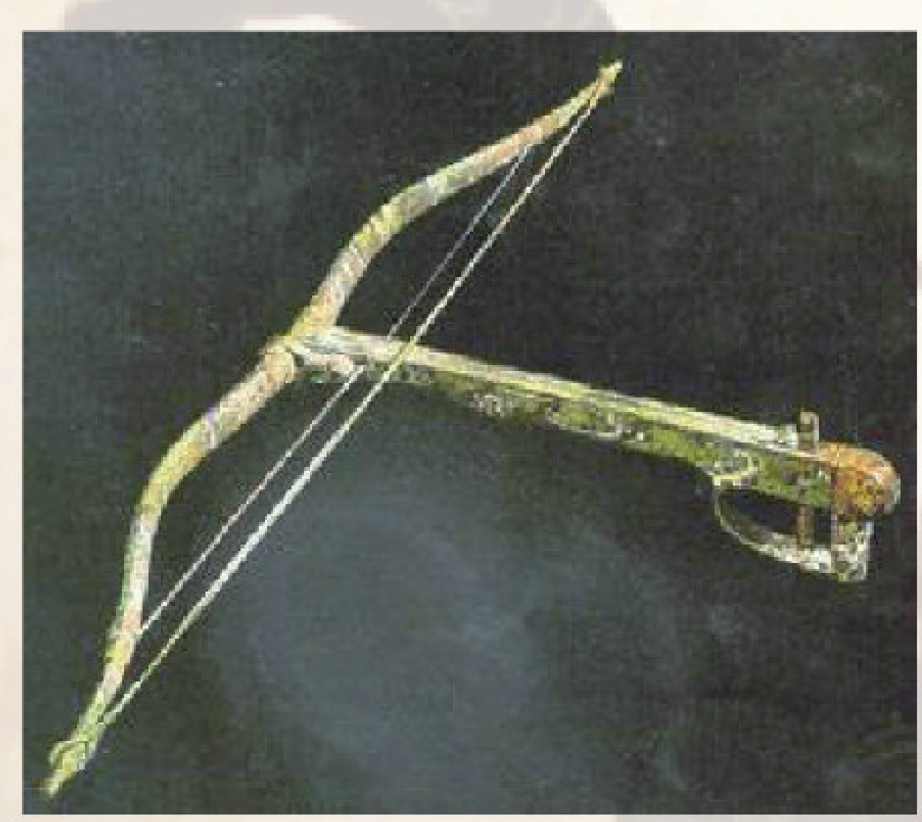
中国传统扎甲的厚度并不均匀，有些铠甲如明光铠还疑似在重要部位有加强板，一般的箭射到这些个部位，估摸着也就冒出个8点10点伤害——何况还常有披甲两重、三重的记载。像袁崇焕、满桂那样“两肋如猬”还继续指挥战斗的，既然不是按“Ctrl+h”作弊，就可能是用了特型甲或把甲特型着穿——袁督师穿得，玩家穿不得？大不了跑得慢，武器复位慢，被击倒后花双倍时间起身嘛！

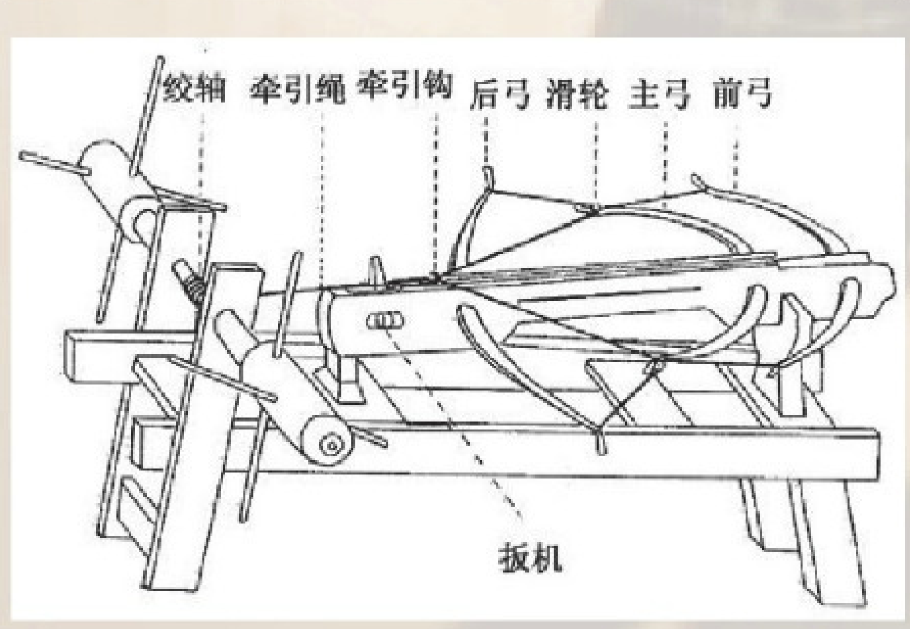
关于骑射，据说在二测时会加入不同箭矢的切换——我想说，非常好！而且同一把弓射不同的箭矢，弹道轨迹也不应该一样……好了，打住，产品动动嘴，技术跑断腿。仅马速与准星挂钩一项就会影响游戏的基本生态。

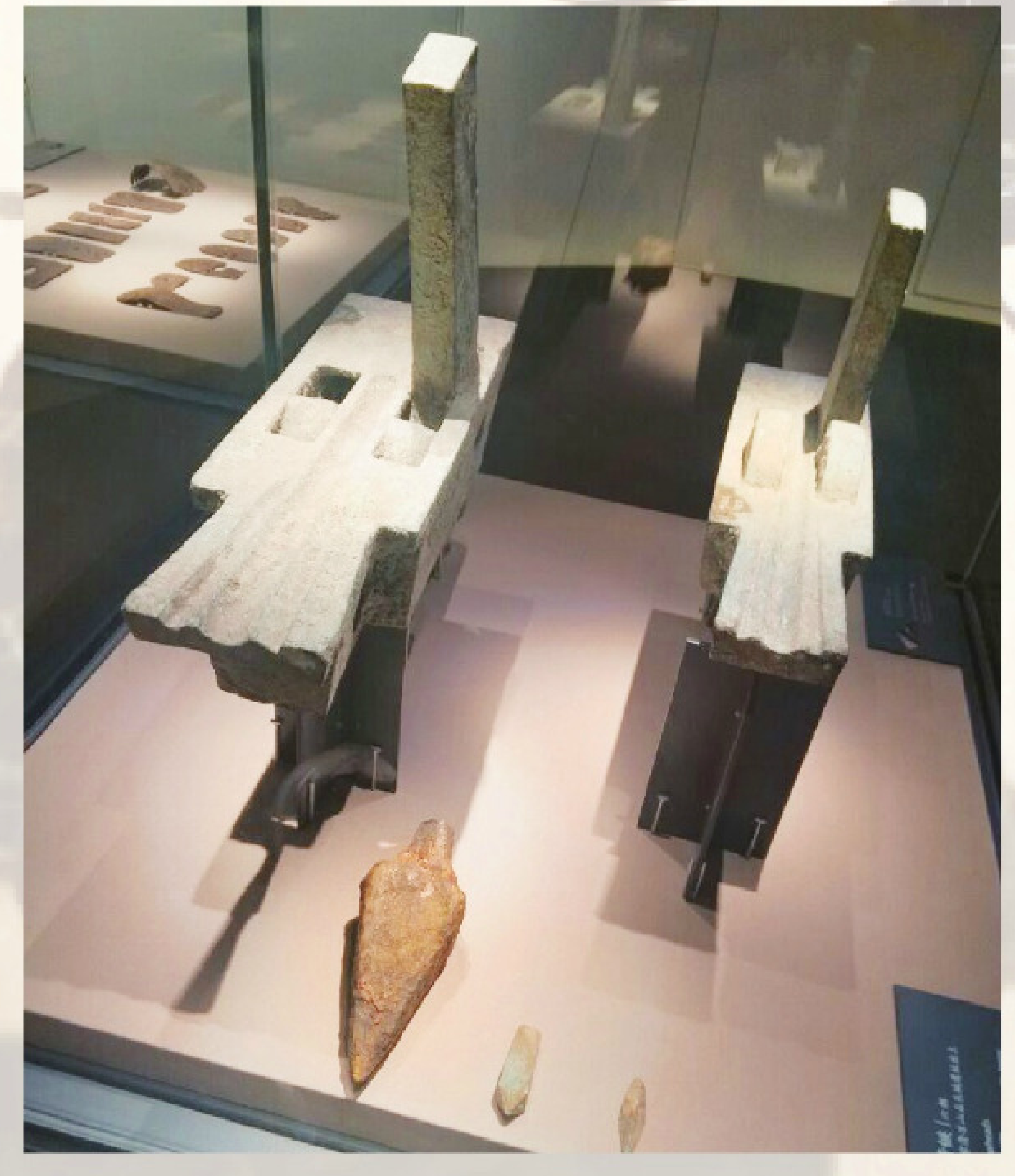
3.弩和战车的展望

在相当长的时间里，中国的弩是战场主力兵器，并且和筋角复合弓一样，很早就高度成熟。三国末、西晋时的马隆，曾向晋武帝司马炎请缨西征鲜卑，与西汉的李陵一样，他自己挑选人手，“募限腰引弩三十六钧、弓四钧，立标简试。自旦至中，得三千五百人”（晋书·列传第二十七·马隆传）。

这是一个很有意思的数据。根据相对靠谱的“中国历代度量衡制演变简表”，西晋一钧等于30斤，一斤等于现代220克。四钧为26.4公斤，约58.2磅，完全在现代熟练射手掌控范围。而腰引弩的拉力是弓的9倍——三十六钧腰引弩为237.6公斤，约523.8磅。再联系战国时魏武卒的十二石之弩，魏一石约为现30.36公斤，十二石是364.32公斤，803磅……这是一个挺惊人的数字，当然记载的射程也相称地惊人——六百步



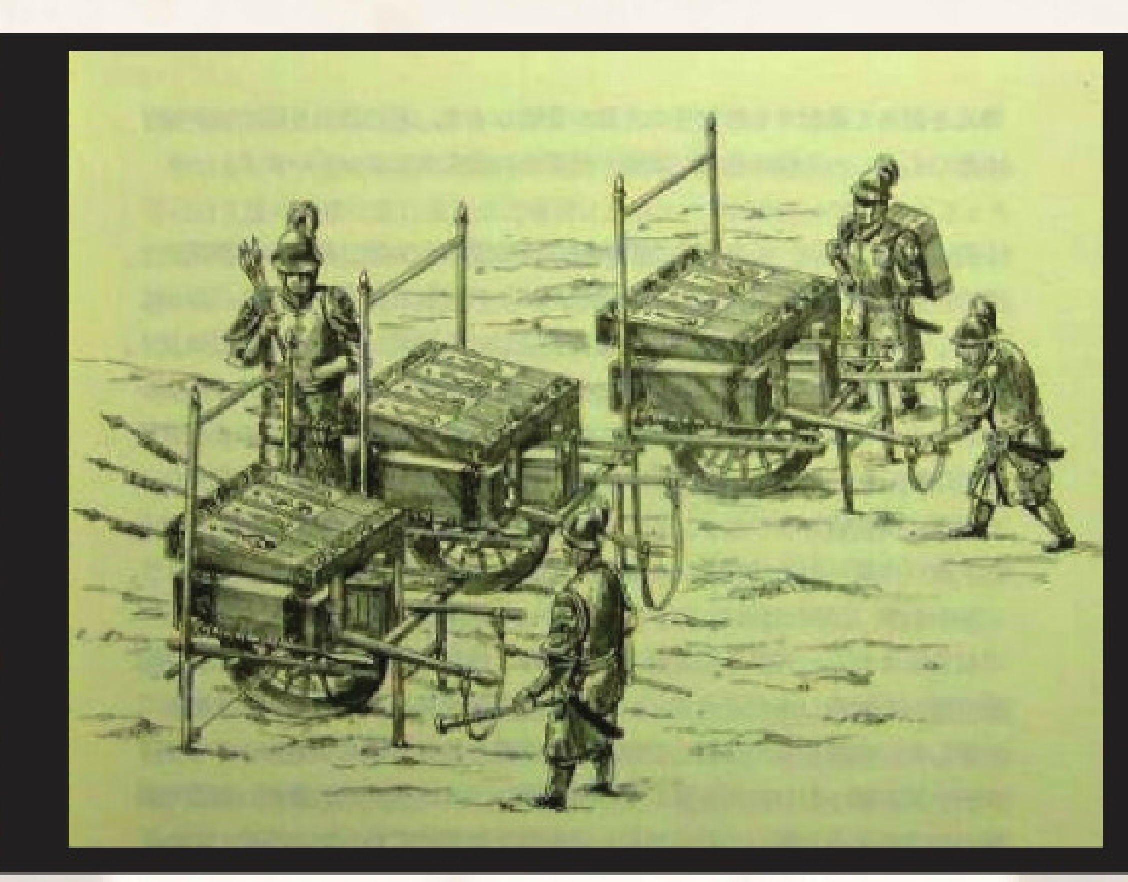


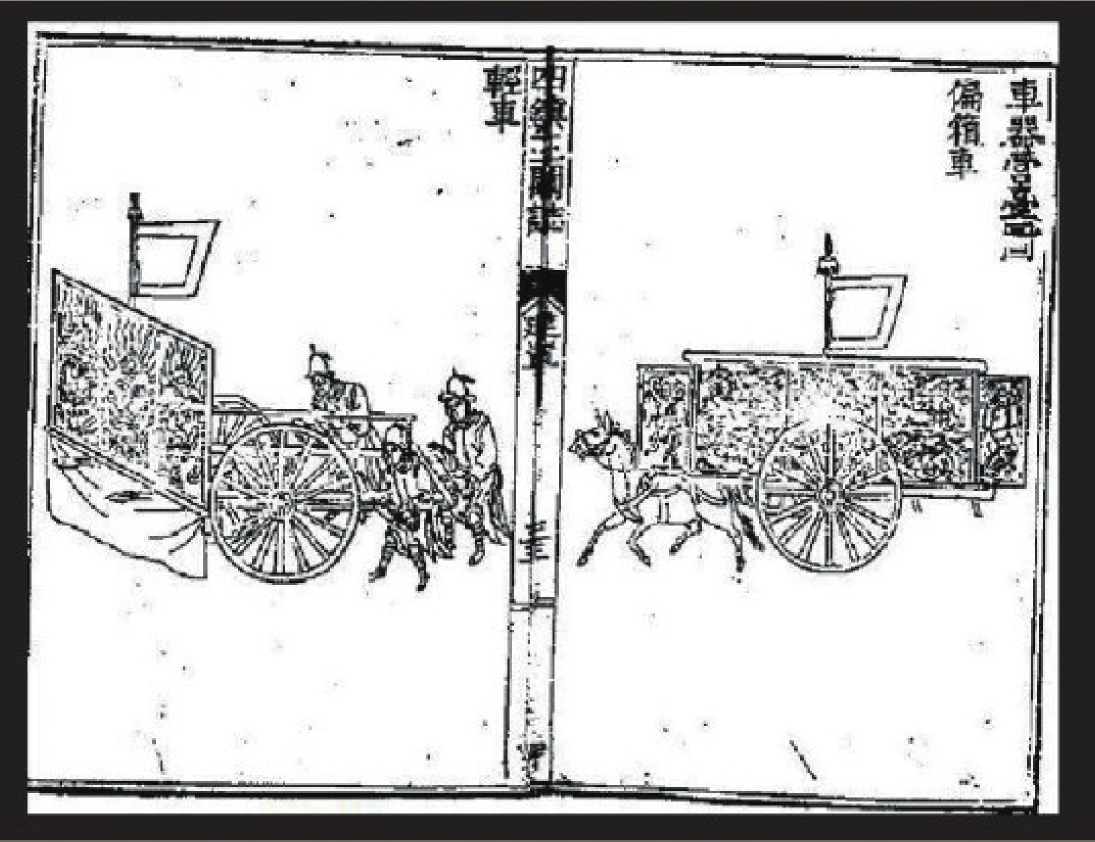


左上 中国传统弩形制

左下 属于重武器的三弓床弩

右 出土的两个东吴大弩机，下面是其所用弩箭头与普通弩箭头的比较





左 明朝抗倭名将戚继光被调往北方后，开始组建标准化的车营，火器与战车配合作战。但其任内边境安宁，他本人一直没机会实战检验

外（先秦时迈一脚叫跬，左右各一脚叫步）。这让人怀疑所谓的“腰引弩”是不是也要像欧洲中世纪晚期的钢片弩一样用杠杆、绞盘工具开弓。《居延汉简》中记载汉朝大黄弩从一石到十石不等，其中六石弩最常见载，这个低于200公斤的数字终于是现代腰腹力量还行的人感觉能驾驭的了。

关于中国弩的拉力和实际威力，历来争议不小，究其原因，在于没有人真正用严谨科学的态度复原过秦汉弩。国家政策禁弩不禁弓，因此民间传统弓的射艺、制作、研究都在不断发展进步，而“传统弩”长期无法用实践去验证史料。对于科研工作者来说，研究“传统弩”的实际威力似乎也不那么容易申请科研经费，所以研究暂时就只能纯文献纯理论。

15、16世纪的欧洲用钢片做弓臂蓄能，自重大，回弹慢，再加上弩臂长度限制，弦推矢的做功距离短，效率很低。中国弩的材质与筋角弓基本相同，弩机位置相对靠后，理论上效率会比钢弩高——但具体高多少，没有科学复原就没法下结论。根据《李卫公兵法》和《通典》，唐代军阵接敌，弩先射弓后射，可见在射程上至少弩是有优势的。因为弩可以机械蓄能而不用人力维持，发射时一人即可操作，而开弓时不限人不限时间。秦兵马俑出土过100克弩箭头，南京六朝博物馆藏东吴大弩机和巨型弩箭头，看上去跟重机枪似的，至少造型艺术上很有威慑力。

蜀汉丞相诸葛亮搞出过元戎弩，“以铁为矢，矢长八寸，一弩十矢俱发”——听着有点像霰弹枪。元戎弩与现在看到的所谓“诸葛连弩”完全不是一回事，但射程肯定同样感人。目前玩家都猜测《虎豹骑》蜀国的兵种线有弩兵。作为三国战场上常用兵器，如何处理它让人头大的理论威力和射程，实在是个不小的挑战。要知道，理论数值哪怕缩小一半，近距离射穿重铠也毫无压力，打到人脑袋更是直接秒杀的水平。而不需要理论值也能判断，弩的瞄准比弓更容易，而且弹道应当更平直。

此外，腰引弩要坐下来开弓——据玩“骑砍”时对付罗多克弩手的经验，骑马跨刀冲过去时，对方可能正好弯腰上弩，于是对准脑袋挥出去的刀正好会落空……我强烈怀疑新一波的哭喊又要开始了，而且这一次包括骑射也可能中枪——中国历史上有多次弩手借助战车调戏、强杀甚至反攻骑射军团的战例。马隆“依八阵图作偏箱车，地广则鹿角车营，路狭则为木屋施于车上，且战且前，弓矢所及，应弦而倒。奇谋间发，出敌不意”，大败鲜卑秃发树机能。李陵5000步兵周旋8万匈奴骑兵，杀敌万人，自损1000，最后一天射了50万箭，矢尽才投降。这两个战例下他们都用了车，李陵用武刚车，马隆用偏厢车，行军时运辎重，战斗时做掩体，少量步兵挺盾持戟即可阻敌，而杀伤主要依赖远射，敌方优势骑兵合围竟毫无办法。

我看过CRPG的团战，一群衣衫褴褛的步兵集群对抗骑兵，最后以一人残血幸存的优势取得了胜利，感慨之余不禁想到，难怪李陵、马隆等优秀的将领会将挖壕、置鹿角、弩射作为士兵三大项啊。《虎豹骑》很早就展示了攻营拔寨时的物理破坏特效，那么，掩体、车阵后的弩手们，你们准备好面对重骑兵了吗?

门槛：需要在禅达“打僵尸”——谈上手与PVE

《刀锋铁骑》在二测中推出了打僵尸闯关模式——这遭到不少对三国题材有爱的玩家的批评，但别说，打僵尸什么的还真能让连出刀都不熟的新人练练手，何况核心玩家也有休闲需求。

十多年前《魔兽争霸3》很流行，但很快包括3C、特洛伊，当然还有DotA在内的RPG地图变得更加流行。《使命召唤5》通关后，我和基友经常联机打僵尸闯关玩儿。在“CS：GO”里，除了节奏紧张的常规小队对抗，我也很喜欢打一打“军备竞赛”。

再回想起小时候，虽然我父亲很早就教会我下中国象棋，但在学校课间10分钟里，小伙伴们玩得最多的是只用半副棋盘的“明暗棋”。

即使是老玩家，也经常会玩一玩相对轻松、不用怕被喷坑队友的模式。游戏之道，一张一弛。

1.群众需要僵尸吗?

《虎豹骑》在3、4月份的战队赛、媒体赛中加入了名将战，据悉在7月份的二测中会加入攻城战。讨伐战、名将

战、攻城战，似乎已经涵盖了不少玩法，但是，这够了吗？

2015年春节前《虎豹骑》项目负责人李东成在接受采访时表示：“二测会开放新的讨伐战模式……此外，针对不喜欢PVP对战，或是希望能用更长时间的练习来适应骑砍类操作习惯的玩家，我们会开放两种PVE玩法，分别是‘疾攻斩将’模式的教学和生存战的PVE。生存战会倚靠三国时期的一个著名场景，让玩家可以体验亲身参与到历史事件的战斗。”

这段话里主要表达的意思，或许可以概括为“PVE”和“轻度”。后者“生存战”我们还接触不到，而谈到前者——就我的体验，“疾攻斩将”并不是一个轻度玩法。与DotA、LoL不同，那些呆萌的小兵不是交给你欺负并藉此攒钱买装备、拿经验、升技能的，而是交给你操心、费心甚至烦心的。DotA、LoL的小兵构筑出战术地图上的养成体验，而《虎豹骑》中的兵卒主要构筑的是策略体验。他们是不可再生资源，你不仅要注意总大将、队友、资源点，也要带好这群有技能的兵。

非轻度的“疾攻斩将”模式，其教学如何才能变得轻度？变得轻度后，又是否能让玩家有成就感的积累？这对设计组其实是一个不简单的考验。首测和战队测试，可以理解为面向核心玩家，无论是讨伐战、名将战的团队竞技，还是车轮战，其实都需要一个战队来达到最佳体验。作为一款还在α版测试的游戏，已经有一些战队（公会）进驻，打出了竞技观赏性，这很值得鼓舞。严整的纪律、充分的训练，可以作为游戏形象的展示，可以代表游戏技巧、策略的高度。然而，一款运营良好的网络游戏，玩家的水平、等级不应该高度集中，甚至大部分玩家都是路人，并且在一个周期内始终有稳定的新玩家加入。《虎豹骑》的α版测试已经拥有了一定完成度，如果二测打算扩大规模，并抱有“吸取更广大人民群众反馈”目的的话，那么最需要的可能不是攻城战，而是“打僵尸”。

当然，“僵尸”只是一个指代，即能给刚学会挥刀的玩家“喂招”的敌人。这个阶段玩家需要的不是短暂的天文数字酷炫（Tutorial里银盔银甲名将无双的皇甫嵩在某种程度上已经满足了这种体验），而是难度曲线与系统复杂度的逐渐提升。这个过程是长期的，不是一个Tutorial或不提供任何经验、金钱等养成体验的练武场就能打发的。

2.失落的禅达

在“骑砍”的早期版本中，玩家经历基础教学之后，第一个落脚点是禅达，第一段旅程是从亚力克西斯伯爵那里领一块旧木盾去打水贼——其实在这个阶段，你只需要学会别掉队，把武器尖的那头对准衣衫褴褛的敌人就行，因为你常常是跟在赏金猎人团后面捡洋落。

在后来的《战团》里，禅达没了——据我观察，这是TaleWorlds做过的最脑残设计，没有之一。

做完很短的商人任务后，在大地图上漫无目的闲逛的玩家一不留神遇上了“我要拿你的头盖骨当碗使”的海寇，可怜的几块风干肉、好不容易拿到的无不良前缀的武器、漂亮的靴子，还有第纳尔被抢。更糟糕的是，“观光旅行”完玩家是残血状态，再遇上几个山贼也难免被俘虏，多来几次，玩家想不流失都难。

禅达很小，这里只有凯教官、德朗顿、拉蒙等几个NPC。但禅达很棒，因为它与整个游戏世界连贯。和闪金镇一样，多年以后，功成名就的英雄会时常怀念这个名字。在这个新手村里，玩家向凯教官学习剑斗基础，经受从初级斗士到精英斗士的阶梯挑战；玩家向谢瑞



左 白马义从会不会在PVE模式中扮演更重要的角色呢？毕竟人气极高的常山国赵云就是白马义从出身呀！

娜、德朗顿、喀拉杜斯学习骑枪与弓箭的技艺，并在竞技场里练习、强化；玩家通过完成打水贼任务，积累了初期的财富、经验，并在商店里购买、出售装备 ；玩家通过与奴隶贩子拉蒙的对话，感受新手村之外世界的残酷；玩家在酒馆里与马尼德、么么茶聊天，并开始思考如何招募队友……玩家面对的是一个个具体的甚至有个性的人物，而不是冷冰冰的UI、机械的限制性教程——借用影视专业的概念，新手玩家在整个过程中，始终没有“出戏”。这就是文化层面上的“新手村归属感”，而绝大部分用户都是从新手开始游戏的，再说得严重点，如果这款操作相对复杂的游戏要拼留存，优秀的新手村会是显著的加分项。

从2006年到2014年，我在不同阶段向身边朋友推荐过《骑马与砍杀》，我明显感受到《战团》之后安利成功率下降了很多——此前我甚至成功忽悠过妹子！取消了麻雀虽小五脏俱全的禅达，失去了打水贼这个易上手、难度曲线平缓、有机会抱大腿，而且在养成上可积累的游戏阶段，大量新手遭遇了“到处游荡不知该干嘛”或“刀还没拿稳就被迫攻坚”的窘境——这真是一场灾难。如果TaleWorlds幻想新玩家会有耐心先玩原版熟悉卡拉迪亚大陆，那实在是too naive。

3.危险的信号

“教程结束=上手结束”这种想法是在耍流氓。同时我也不认为目前国内诸多手游页游那种限制性的、极其碎嘴甚至弱智的、毫无技巧的上手指引是对的。在运营一款以四向攻防为动作基础的“骑砍”类游戏时，忽视新玩家上手难度，忽视在养成上可积累的、偏练习向玩法的需求，后果会很严重。

以最近二测的另一款“骑砍”类游戏为例，在我看来，它对上手的重视是超过目前的《虎豹骑》的——比如分队混战，它会提供出刀慢、意识差的Bot对手给新玩家喂刀。而尽管如此，我在相关论坛、社区里还是发现了相当多不适应的声音，比如一个抱怨格挡难的帖子，激起了诸多用户的赞同之声：

“我已经放弃格挡玩射手了。一边走位一边格挡，整个人都不好了。换成现在的键位格挡还是抽筋，LZ的提议不错，不然这游戏上手太慢了。”

“表示格挡还没有对面的剑快。”

“划得往往跟自己想的不一样……现在基本放弃近战。”

还有些开始思考系统设计的新玩家直接提议：

“要是取消格挡这个设定，改成只有盾牌可以格挡。那么新手会不会好过一点？再加上盾牌有耐久度。对于菜鸟来说，有没有格挡没什么区别。但是对于高手来说，取消了格挡，就只剩下靠走位和各种变招压刀来杀人了。这样看起来似乎能平衡一点菜鸟和大神的实力？”

而另一边是老玩家的无奈：

“刚刚在抢旗服对面居然有人说我开挂。”

“说我秒格挡。我就哔了poi了。秒格挡挂是什么鬼。还不如说我开的是自动控制格挡方向来的靠谱。”

两边碰上自然是吵成一片：

“我觉得有些人智商真心捉鸡，如果你之前没玩过没玩过骑砍（特别是经典版还有火与剑）你应该是无法像我们这种骑砍老玩家领略到T7的魅力，而这个游戏的魅力恰恰在于它不需要华丽的动作，不需要duangduang的特技，而是用简单的方法让你领略战场生死搏杀的魅力。”

……

“说得好像你刚玩的时候什么都知道一样”

……

在一项技巧还没熟练掌握之前，玩家未必希望与人对战。老玩家就是把新人头盖骨当碗使的海寇，一群水贼里偶尔夹杂一两个海寇是好设计，它能偶尔刺激一下游戏节奏——游戏是一种拒绝单调的艺术。但老是碰上海寇，而且是你打也打不过、骂也骂不过的海寇，新人会流失。

这些天，在以上提到的那款游戏的贴吧里，我看到遍地格挡教学视频，其中甚至包括“骑砍”老牌战队黑羊头（YYY）战队成员示范的“夜叉舞”。“夜叉舞”是YYY_yaksha于2010年提出的练习方法，没想到5年后又作为先进经验被介绍推广。有两个结论可以得出：



上 《虎豹骑》的CG展现出很高的素质

1、这个信号很危险；2、这就是照搬“骑砍”动作系统而不思创新的后果。

为什么危险？一款网游往往需要数十万、上百万的玩家基数（不同于同时在线）才能良好盈利，而会逛贴吧上官网看教学视频的有多少？愿意花时间去作枯燥、无收益的夜叉舞练习的又有多少？

要知道，那些“真正的骑砍老玩家”——从0.751、0.808开始接触“骑砍”的老玩家，在联机与人对砍前，都已经打过三四年PVE啦！而现在刚开始握刀，刚开始适应从“按键攻击”变“松键攻击”，连控制挥砍方向都不自如的新手，他们甚至都不具备开始练习夜叉舞的基础。

时刻要记住，玩家是在玩一款游戏，而不是苦练技艺为国争光，长时间缺乏乐趣反馈，人就会流失。

对比《虎豹骑》在动作系统上做出的一系列设计，比如对刀弹挡，你就会意识到——“创新”不是口号，也不是单纯挣口碑的面子活，创新更是里子，创新有生产力。

4.轻度玩法可以搭配用心的文化体验

《穿越火线》常常被很多“有一定舆论能力的人”嘲笑，但腾讯的运营团队从中学到不少宝贵经验。2013年CF甚至加入了MOBA类玩法，玩家对玩家时血很厚，不至于露头就秒，而且再手残的玩家也能虐小兵攒钱——或哪怕仅仅是练枪法。合作竞技游戏中的路人局，匹配不万能，坑队友很常见，对错误有较宽容忍度的游戏模式就显得很宝贵。

我并不介意《虎豹骑》越来越专业——真实模式下开启友军伤害，隐藏人物名字，隐藏单位标记，隐藏击杀提示（虽然现在屏幕上好像也没有大大的“击杀”“三连杀”提示），能制造烟尘降低可见度……但我绝不认为这是所有人都喜闻乐见的选项。它们是高阶玩家的甘饴——战队围绕其中任意一个点都能衍生出丰富的战术，打出满屏的游戏性，而同时它们可能是新玩家的毒药。而且考验设计师的是，这一条反过来也成立——玩家的水平总是不断提升，缺乏进阶玩法一样会流失。

“骑砍”和它的MOD们，其实已经堪称玩家需求的模型，可以借鉴的地方有很多。比如国人制作的《光明与黑暗》（原“泡菜”）加入了城堡探险和潜入隐匿，非常受玩家欢迎。这说明在四向攻防动作模式下，玩家也欢迎多种类型的玩法。在高阶玩家、初级玩家两个维度上都花功夫并不矛盾，毕竟同一个世界，不同的位面，我看到《虎豹骑》玩家提出了赛马、打马球、狩猎等玩法，并努力翻找史料来证明它的合理。我从中解读出两条信息：其一，他们在对《虎豹骑》的文化风格充满认同、喜爱，甚至开始自然而然地维护起这个文化氛围；其二，他们也希望在不“出戏”的条件下有更多轻松愉快的玩法。

回归到本篇开头提到的问题上来，僵尸能不能打？当然能，但不能拿着火枪打，打的也未必一定要是僵尸。比如，可以改成黄巾军或其他流寇甚至饥民——面对训练有素的正规军，饥民的



上 手绘版画、游戏CG与实际画面一起，营造出《虎豹骑》优秀且风格统一的审美






左上 邙山曹休墓发掘现场

左下 高句丽洞沟古墓群。邙山古墓探险、毌丘俭两破高句丽丸都山城，都是可以很新颖的文化选题

右 东吴釉下彩青瓷羽人纹盘口，展现三国时代人们丰富的精神世界

战斗力也就跟僵尸差不多，而闻到肉味的饥民或许也就跟罗梅罗的狂暴僵尸差不多吧……说起天灾人祸时竟表现得如此反动，阿弥陀佛，罪过罪过。

再进一步说，很多现代人认为世上没有神怪，而大部分汉代人不这么认为。汉代人眼里的世界跟现代人大不同，汉代谶纬盛行程度几乎能跟殷商崇鬼占卜相提并论。汉代人崇尚厚葬——于是科研工作者哪怕不信风水也得去了解它，这样才能把握研究对象的思维。以古朴或唯美的形式展现一些“汉代人眼里的神怪危机”，又何尝不是一种发扬文化的游戏设计思路？魏王麾下摸金校尉组织队伍去墓葬、山洞探宝，就是一个不错的休闲题材，制作组去洛阳古墓博物馆和丸都山城采采风，或许就能诞生一些群众喜闻乐见的场景。南京六朝博物馆镇馆之宝，是一尊东吴釉下彩青瓷羽人纹盘口壶——三国时代流行着各种各样的传说，人首蛇身并不新鲜，似乎还可以有羽人入侵——虽然看纹饰更像是六脚昆虫，比如飞蚂蚁……

轻度玩法为何不能搭配用心的文化体验呢？历史的细节，古人的精神世界，其丰富程度常出人预料。只要不出戏，我相信玩家不介意步子迈得大一点。

结语：天生丽质的妹子不会走杀马特风

就在截稿前两天，《虎豹骑》再次开放了服务器。很多玩家津津乐道地探讨起了“领土战”。给予玩家高度的自由，建设、守卫、占领城池，再配上《虎豹骑》目前的战斗战术系统，想象空间非常大，而在谈到这些关键词时，我常常会想起2003年的一款网络游戏——《魔剑》。在营造自由而真实的世界、调动玩家主观能动性、发挥人脑智谋创意、带给玩家精神归属等方面，至今无出其右者。《魔剑》不是《魔兽世界》似的“游乐园体验”，而是真正自由的大策略。但《魔剑》系统的弊端也相当明显（详见本刊2013年5月下专题企划《十年一觉魔剑梦》），十余年前的游戏在今天看来还是很超前，能否站在前人肩膀上趋利避害，或许可以是当下游戏设计者的参考思路。

端游的技巧玩法在不断变迁，2002年前后，标杆是《暗黑破坏神2》《传奇》类的鼠标点击移动、攻击。2005年以后，标杆是《魔兽世界》《天龙八部》《剑网三》的锁定后自动攻击+手动释放技能+键盘走位。DNF的横版复古战斗，《激战2》的武器决定技能与走位强收益，也曾各自引领风骚。DotA开启的RTS式MOBA游戏，已成战略大类，甚至让腾讯在坐拥《英雄联盟》之后，又公开了有里根式“星球大战”嫌疑的《众神争霸》。而如今，相对硬核的四向攻防似乎也要登上前台，开创属于自己的时代。

《虎豹骑》在文化上的价值相当显著。这么多年来，国内的文艺工作者对历史文化大多是假装很尊重，实则挂羊头卖狗肉。中国的历史文化，交给如今的电影人，也就能出一个连故事都讲不顺的《天将雄师》；而交给游戏人，能出一款兵器甲仗比较靠谱的《虎豹骑》。自1984年电影版《诸葛亮》之后，严谨对待三国历史的态度、尝试，几乎已经失传三十余年。一味地追求酷炫酸爽以及洗剪吹的艺术风格，往往不是因为自我标榜的想要“接地气”，而是因为没这个实力和素质做出不浮夸的产品——如天生丽质的妹子很少会去走杀马特路线。技巧上《虎豹骑》已经站在了巨人的肩膀上，文化上则交出了一份相当优秀的答卷，剩下的两个维度，没理由不做到更好，也必须做到更好。P





5月5日
德军总部：旧日之血 PC/PS4/XBO

5月7日
赛车计划 PC/PS4/XBO

5月19日
猎魔人3：狂猎 PC/PS4/XBO

5月26日
魔能2 PC/PS4

5月29日
喷射战队 WiiU

6月2日
风暴英雄 PC

6月23日
蝙蝠侠：阿卡姆骑士 PC/PS4/XBO

7月14日
战神III重制版 PS4

9月1日
潜龙谍影V：幻痛 PS4/XBO/PS3/X360

9月15日
潜龙谍影V：幻痛 PC

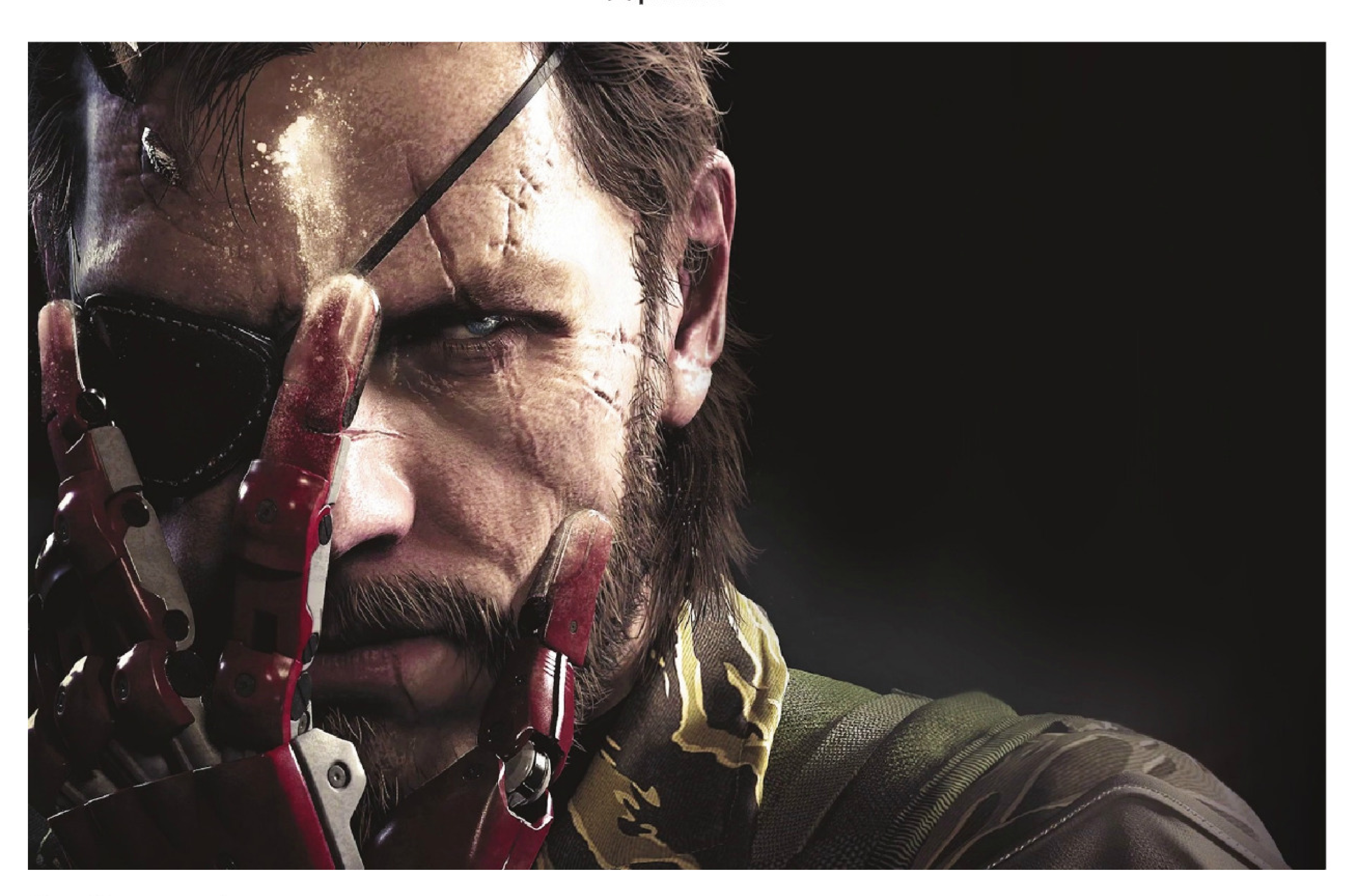
10月27日
光环5：守护者 XBO

11月6日
使命召唤：黑色行动III PC/PS4/XBO

11月17日
星球大战：前线 PC/PS4/XBO

轮回之刻

文 | Nemo



潜龙谍影V：幻痛
Metal Gear Solid V: The Phantom Pain
开发 Kojima Productions
发行 Konami
发售 2015.9.1
类型 动作/潜入
平台 PC/PS4/XBO

从“固体蛇”，到“大首领”，小岛秀夫的《潜龙谍影》将在《幻痛》中结束一个轮回。

《幻痛》早先的演示大部分集中在阿富汗沙漠这一张大地图上，为了避免审美疲劳，制作组公布了另一张非洲的丛林大地图。两张地图的环境截然不同，沙漠视野开阔，玩家很容易发现敌人，反之亦然。丛林的植被茂密，地形崎岖多变，直线视野并不远，很容易找到大量可以躲藏的地点，迫使玩家采用多种侦查手段，如开启声纳雷达或派遣同伴观察。同为丛林场景，相比十年前的《潜龙谍影3》，本作的地形高低差更明显，而且实现了沙盘无缝大地图，让玩家在广袤的丛林中自由探索。吉普车、马等载具无法越过悬崖峭壁，直升机也只能降落在平坦地形，但玩家可以顺着峭壁的缝隙手动攀岩，爬出一条捷径。《潜龙谍影3》引入的生态元素在本作中得到了进一步强化，野生动物会互相猎食，甚至攻击人类，不论是对玩家还是敌兵，狼群等猛兽都是一个威胁。天气和昼夜对关卡有一定影响，部分敌人在夜晚需要睡眠，下雨时敌人也会寻找避雨处，巡逻路线也会发生变化，玩家可以通过原地等待快进时间，选择合适的时间，但部分任务有天数的限制，如果玩家在等待模式中浪费了太多时间，任务就会失败。另一方面，沙暴等恶劣天气也会增加气球回收、空投货物的失败概率，玩家需要把硬纸空投箱升级成金属空投箱，才能尽量避免天气的影响。据测算，仅非洲一张大地图就达到了《横行霸道V》面积的七成，再算上之前的沙漠地图，累计面积非常可观。目前尚不清楚任务总数，但如此之大的规模至少为耐玩度提供了一定保障。

战友与伙伴

野生动物并非全都是敌人，虽然玩家不能像3代那样直接把猎物吃掉，但通过气球回收的动物在基地中有一定用处。在非洲地图中，有一条母亲被狙击手射杀孤苦伶仃的小狼犬，如果你把狗带回基地，经过一段时间的喂养和训练，小狼犬就会逐渐成长为一条体积颇大的“钻石狗”（Diamond Dog，与主角所属的军团同名，昵称DD），一起执行任务，这便是本作的同伴系统。初生的小狼犬只是一颗未经琢磨的钻石，需要玩家在基地与其不断进行互动才能完成作战

所需的训练。另一名同伴，女狙击手Quiet一开始则是以战俘的身份被关押在基地，同样需要主角不断推动相关的支线剧情，才能让她成为战场上的同伴。所有的同伴都是支线角色，DD和Quiet来到基地后，是否将其培养为同伴是玩家的选择，就算主角从头到尾没有和她们碰面，也可以正常通关，单枪匹马执行任务是完全可行的。另一方面，同伴受伤后必须及时处理，如果长时间没有送回基地进行医疗，就会死亡。即使同伴死亡，游戏也会继续进行下去，因为同伴并非推动主线故事必须的关键角色。不过制作组承诺同伴的AI有一定水准，在大部分情况下都可以照顾好自己，不需要玩家时刻担心，只要没下达明显的错误指令，同伴的安全还是有一定保障的。

“沟通”是本作的一个关键词，合理下达指令才能充分发挥同伴的作用。Quiet虽然是一位不会说话的狙击手，但她可以通过简单的哼唧声回应主角。玩家可以让Quiet潜入敌营侦查，标记敌兵的位置，然后与其协力灭敌。《幻痛》采用变化型AI，敌兵的装备会根据玩家的行为发生变化，如果主角在上一次任务中过于依赖爆头，那么下一次故地重游，敌兵就会戴上钢盔。玩家可以针对目标向Quiet下达指令，实现丰富的战术配合，比如让Quiet一枪打翻敌兵的钢盔，方便玩家爆头；或瞄准临近的两名敌兵，一人一个目标，倒数三秒后同时狙杀；甚至在用光火箭筒后，冲天空丢出手雷，让Quiet用狙击枪子弹将半空中的手雷弹向直升机，实现美妙的大逆转。作为狼犬的DD，则具备与Quiet不同的特点。游戏中的同伴数量有限，并不是每一个俘虏的敌兵都可以成为作战中的同伴，但制作组承诺每一个同伴都具备其特色，没有雷同感。不能成为同伴的战俘在基地则有其他作用，除了像PSP游戏《和平行者》那样将其纳入团队开发装备之外，还可以担当基地的守卫，或为玩家提供情报。但游戏中并非所有角色都会说英语，基地需要翻译人才，否则玩家无法听懂部分角色的谈话内容，情报收集也无从谈起。

指挥官您辛苦了！

基地元素在《和平行者》的基础上有了大幅提升，武器的研发引入了详细的配件系统，玩家可以根据自己的需求改造枪械。基地的勋章可通过矢量字符和条纹自由绘制，类似主流FPS的头像，勋章会出现在基地的墙壁、直升机的机身和主角的制服上，基地的油漆颜色也是可以自行定制的。通过类似《黑暗之魂》的玩家基地入侵系统，你可以潜入其他人的基地，用气球偷走他人的资源，但需要避免自己被对方玩家发现。如果你不想让基地被其他玩家搅和的鸡犬不宁一片狼藉，就需要在红外线探测器、无人巡逻机等防备设施上多下工夫。当然，讨厌被入侵的玩家也可以直接关闭入侵选项，将入侵者彻底隔绝，但这样一来你也无法入侵其他人的基地。你还可以邀请好友参观自己的基地，甚至让好友在基地建设过程中帮点忙，游戏可能会提供在基地之外的合作任务系统。本作还包含传统的网络对战《MGO3》（Metal Gear Online 3），战斗规模最大为8对8。《MGO3》并非主流TPS的模仿品，它继承了系列注重动作而非射击元素的特色，领队可以使用Big Boss、左轮山猫等英雄角色，并拥有独特的挑衅动作，其他普通队员选择合适的职业和装备，多人模式的个性化定制同样是非常丰富的。这一次游戏还引入了载具，玩家可以驾驶小型的二足步行战车，战车的火力强劲，但缺乏防护，需要提防身后的敌人强登抢夺载具，这种战车在单人模式中也可以使用，值得期待。多人地图同样有昼夜和天气的变化，对战局产生一定影响。

全平台突袭

《潜龙谍影V：原爆点》的PC版于2014年12月18日发售，比主机版晚了9个月，但物有所值。实际上《潜龙谍影V》从一开始就是以PC为基础进行开发，四个主机版反而是移植版。这一次的PC版不再是外包的敷衍产物，而是由日本Konami的小岛组亲自操刀，质量出色。阴影、反射、精神、环境屏蔽光、雨滴、爆炸粒子等效果都得到了加强，除了最高阴影外的选项对显卡的要求都不高，执行效率极佳。最重要的是，同屏光源和同屏物件数量的大幅提升让远处的画面不再黯淡荒芜，图像细节得到了质的提升，同屏敌人的增加改善了“隐形人”问题，对游戏性有一定的强化。虽然《原爆点》是一款只有一个据点和7个任务、没有大地图的开胃菜，《幻痛》才是正餐，但《原爆点》的提升足以让玩家对《幻痛》的PC版安心。

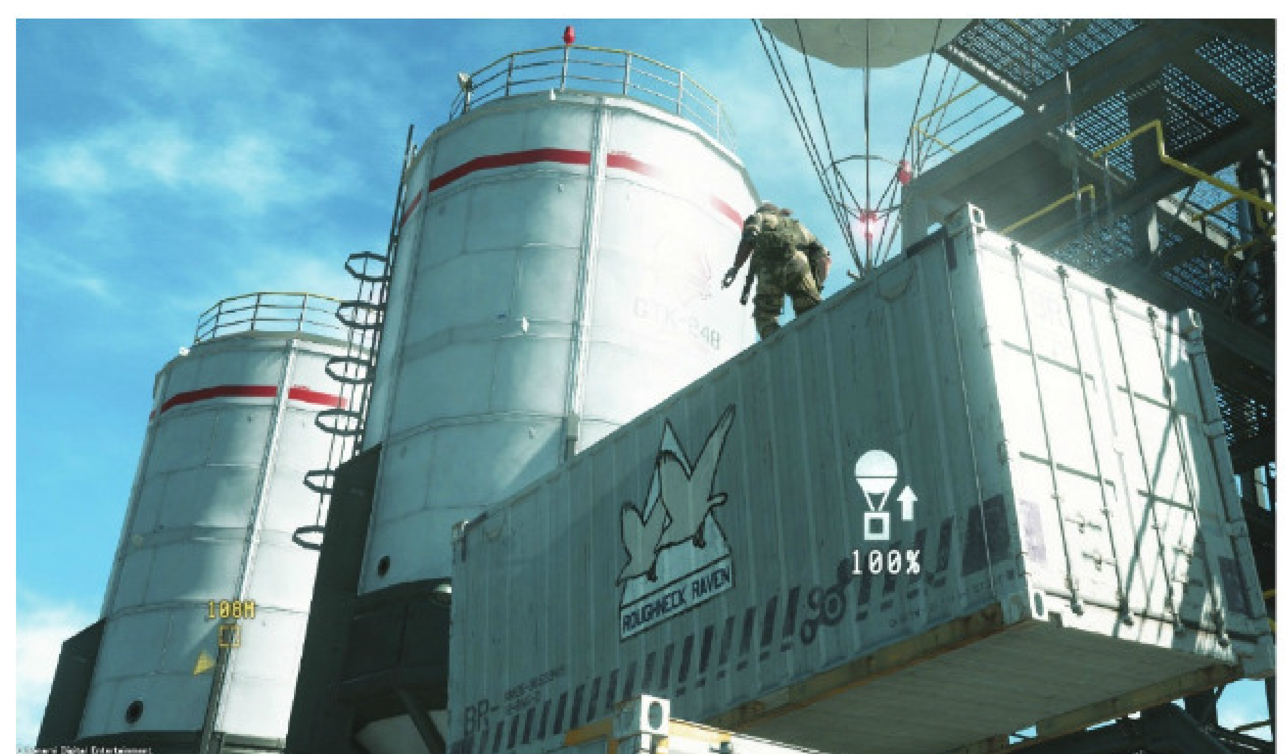
《幻痛》的主机版于2015年9月1日发售，PC版为保障硬件兼容性，定为9月15日发售。购买过《原爆点》的用户可以将部分数据继承到《幻痛》中，如营救的特殊俘虏和主角身穿的潜入服，玩家还可以故地重游，返回《原爆点》的集中营，官方承诺这里隐藏着一段特殊剧情。数据继承方面，同系的两代主机之间可以互相继承，但PS与Xbox系主机之间不行，PC无法继承主机版的数据，使用Steam继承存档。

PC暂时只有数字版，主机除了普通实体版外，还提供了限定版，其中最有趣的赠品莫过于主角Big Boss装备的红色义肢，模型的可动性不错，可以轻易摆出各种手势。美版限定版仅售99美元，但义肢为半尺寸，日版高达29800日元，义肢为全尺寸。游戏目前基本制作完全部内容，处于Alpha调整阶段。考虑到发售日定在9月，在今年的E3和科隆等展会，《幻痛》应该会放出新的情报。左轮山猫的配音Troy Baker也表示本作还有大量未公布的有趣特性，让我们拭目以待。P



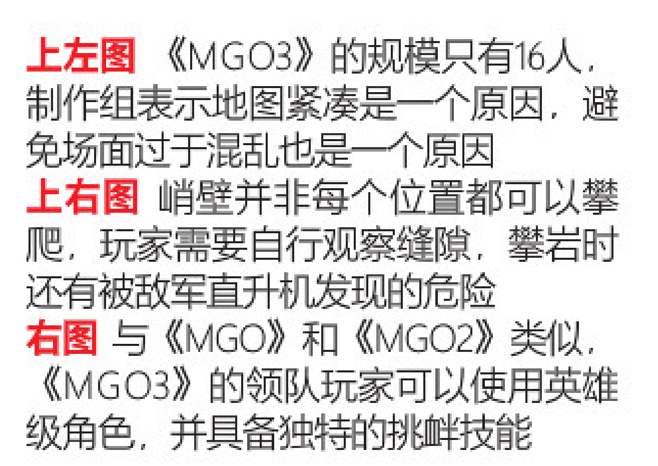
左图 Quiet不但拥有神准的狙击枪法，作为超能力者，她还能隐身和高速移动，基本不会拖后腿
下左图 比起略显平坦的阿富汗，非洲丛林地图拥有惊人的植被细节，树叶的半透明使用了散射特效
下右图 入侵其他玩家的基地窃取资源，如果玩家站在被气球运走的箱子上，可以直接回到我方基地







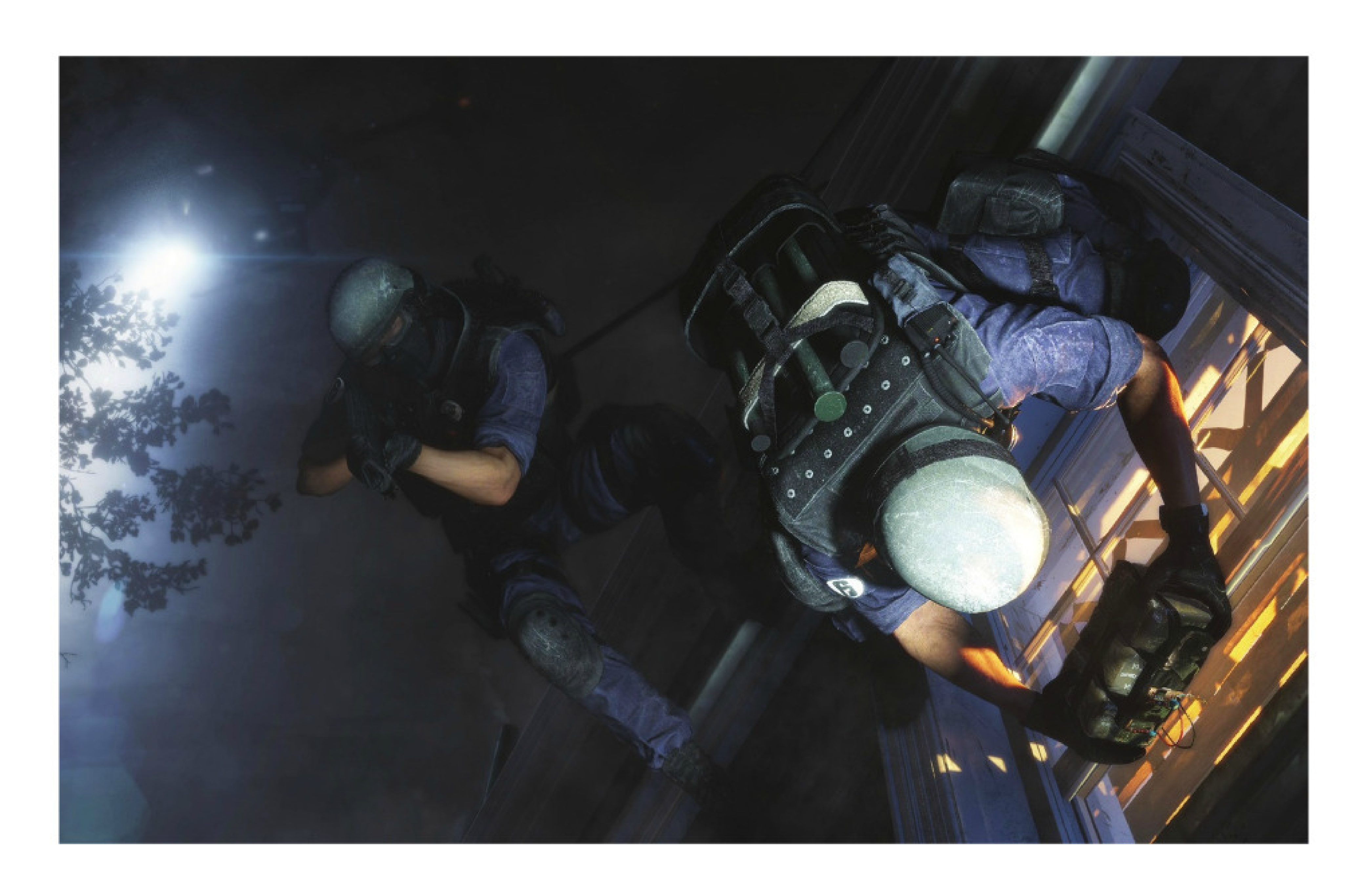




上左图 《MGO3》的规模只有16人，制作组表示地图紧凑是一个原因，避免场面过于混乱也是一个原因
上右图 峭壁并非每个位置都可以攀爬，玩家需要自行观察缝隙，攀岩时还有被敌军直升机发现的危险
右图 与《MGO》和《MGO2》类似，《MGO3》的领队玩家可以使用英雄级角色，并具备独特的挑衅技能



彩虹六号：攻坚战
Rainbow Six: Siege
开发 Ubisoft Montreal
发行 Ubisoft
发售 TBA 2015
类型 射击
平台 PC



又见“彩虹”

文 | 老黑

八年前，《彩虹六号：维加斯》的推出，标志着这一老牌反恐经典全面快餐化。2012年Ubisoft宣布的概念化作品《爱国者》，试图强化“战术”的含量，并且为故事引入了多线视角和反恐行动中让人无比纠结的道德悖论，但本质上来说，这依然是一部讲究爽快感和脚本演出效果的射击游戏。也许是自觉无趣，蒙特利尔小组最终取消了这一项目，取而代之的是一部以“回到原点”为卖点的新作：《彩虹六号：攻坚战》。

个人能力的“局限性”

熟悉“彩虹”系列历史的玩家都知道，这是一部以FPS之表，行策略之实的反恐游戏，“十分钟准备，一分钟完成”是它与日后《使命召唤》系列最为显著的区别。单枪匹马的独狼，不仅仅生存机会极其低下，而且还会给团队带来危害。

本作为了突出这一概念，将每个角色都设置成无限脆皮状态。被射中要害必然在第一时间死于非命，手脚受创也会给移动和瞄准带来明显的影响。虽然“彩虹”是北约组建的顶尖军方反恐部队，但每一名士兵并不是超人，他们都会存在自己的生理极限。负重过多会减慢移动，以及执行卧倒、探身、起身、转身等战术动作的速度。你当前的姿势：是以小碎步方式举枪搜索前景，还是旁若无人的大步流星往前闯，都会影响到遇敌后的反应时间，毕竟你操作的并不是一直漂浮在空气中的枪，“彩虹”队员不可能时时刻刻将枪口指向自己的正前方。

枪的体积感，也将在本作中予以再现。正如我们在动作电影中看到的那样，除了敌方火力过于强大，否则反恐小组一般不会使用“大块头”的枪械。副武器在游戏中不再是陪衬，尤其是在狭窄场合，比如只能容纳一人通过的过道，或是机舱的座椅后方，你会发现紧凑型冲锋枪，甚至是一把手枪都要比步枪更加灵活。

团队的力量

与此前强调单机体验的《爱国者》截然不同的是，游戏的核心要素放在了5v5的兵贼对抗上。和老“彩虹”完全一致的是，R6S将战斗分为“准备”和“行动”两个阶段。准备阶段并没有时间限制，何时结束取决于进攻方。在这段宝贵的时间里，“彩虹”队员可以发射无人机，潜入室内探查敌情。如果玩家能够搞清敌人部署和人质的位置，那么就会在接下来的实施阶段占得先机。不过和《分裂细胞：黑名单》《幽灵行动：未来战士》中的“同款”不同的是，准备阶段的无人机只能锁定敌人的最后出现位置，一旦



左图 登上楼顶，准备实施绳降
左下图 计划总是赶不上变化，因为恐怖分子会设置路障
右下图 准备从天窗突入人质房

其移动之后，对于还在认死理的玩家而言就只能起到误导作用了。

在“彩虹”磨刀霍霍的时候，恐怖分子们自然也不能闲着。他们可以设置陷阱（比如隐藏在门后的绊发雷），用家具、木板和铁钉封死门窗，减少防区的压力。悍匪们还拥有操控人质的能力，通过转移他们的位置来让特战队员扑空，或者是将他们当作人盾使用，让解救者们无从下手。

本作中的“彩虹”拥有三种职业：破门者、进攻手和尖兵，具体搭配由玩家自行决定，其中的一人会充当指挥官的角色。在全息沙盘（这也是《爱国者》的“遗产”之一）中，指挥官需要选择两个方向的进攻路线，制定好完整的行动计划，然后亲自带队杀入其中。玩家既可以让两队从大宅的正门和后门同时杀入，然后逐层清理匪徒，也可以让一个小组从顶层使用澳式绳降的方式，展开多点进攻。

为了保证“彩虹”在执行过程中不会“跑偏”，让游戏的计划系统沦为鸡肋，当特战队员的进攻路线与计划相吻合的时候，他们就会继续获得无人机提供的实时情况，这对于通过拐角、进入房屋前的士兵非常有用。但此时的无人机将不再拥有隐身能力，非常容易被恐怖分子方破坏，而且容易暴露出攻方的行踪。没有什么科技含量的守方，也拥有掌握实时战况的手段，这就是通过闭路电视。可以基本覆盖地图关键区域的摄像头，会用画中画方式告知当前“彩虹”的位置。

整体看来，蒙特利尔小组希望通过上述信息辅助系统，来让敌我双方保持接触，提升游戏的节奏，而不是在复杂的室内地图中迷失方向，陷入各自为战。

爆破的艺术

本作使用的图像引擎来自于次世代版的《刺客信条》，在Anvil Next的基础之上加入了物理破坏效果。当然，《战地》中的暴力强拆场面并不会在本作中出现，毕竟R6S中的参战双方只拥有小口径武器。他们的爆炸物，更多体现在战术用途。

“彩虹”一方的爆破手段最为专业，这给不走正门、破墙突入，甚至是破楼板之后的“垂直打击”都提供了可能性。但是“彩虹”队员们必须考虑爆炸物的间接伤害效果。比如在门后就是人质的情况下使用威力强劲的C4，而不是温和许多的C2塑胶线型炸药（Flex Linear Charge，贴在爆破目标四周，可以直接将门炸飞，但不会让碎片伤及室内的无辜者），就可能导致任务直接失败。相比之下，持有各种IED土制炸弹的恐怖分子们，就没有上述的顾虑。

和常见FPS中要么炸不动，要么一炸就是一堵墙的作风不同的是，本作允许玩家进行局部范围内的微观破坏，比如用一个“炮眼”在墙上炸出一个射击孔，对来犯者展开伏击。

从目前掌握的情况来看，R6S将会是一部“务实”的新作。它专注于提供小规模、高烈度富有弹性和变化的多人对抗，抛弃了Ubisoft军事题材游戏长期以来追求的演出效果和华而不实的装备系统。期待这部老牌经典能够焕发自己的“第二春”。P



战锤：末日鼠疫
Warhammer: End Times - Vermintide
开发 Fatshark
发行 Fatshark
发售 Q3 2015
类型 射击
平台 PC

鼠害克星物语

文 | 老黑

由于相当数量的玩家是通过“水雷厂”的《战锤40K》来接触到了“战锤”系列，因此在看到《战锤：末日鼠疫》（Warhammer: End Times -- Vermintide，以下简称WEV）那仿佛跑错片场的场景截图之后，一定会产生这样的疑问——“说好的Space Marine枪打绿皮，脚踩泰伦虫族呢？”

这部采用时下相当流行的“维多利亚时期风格轻科幻”的新作，将故事放在了所谓的“中古战锤”时期。

“死剩五个人”

本作的游戏方式从RTS变成了FPS，这不免让人想到了《战锤40K：火焰战士》这样的渣作。打破“FPS版战锤必雷”魔咒的法宝，就在于本作的多人合作。Fatshark工作室毫不掩饰地表示自己的灵感正是来自于经久不衰的合作型FPS典范——L4D。“我们组内的每一个人都是L4D的忠实玩家，但我们不希望创造一部复制品。在WRV中，协作的概念将被进一步强化。没有人能够脱离团队独自生存，连一小会儿都做不到！”首席设计师Victor Magnuson如是说。

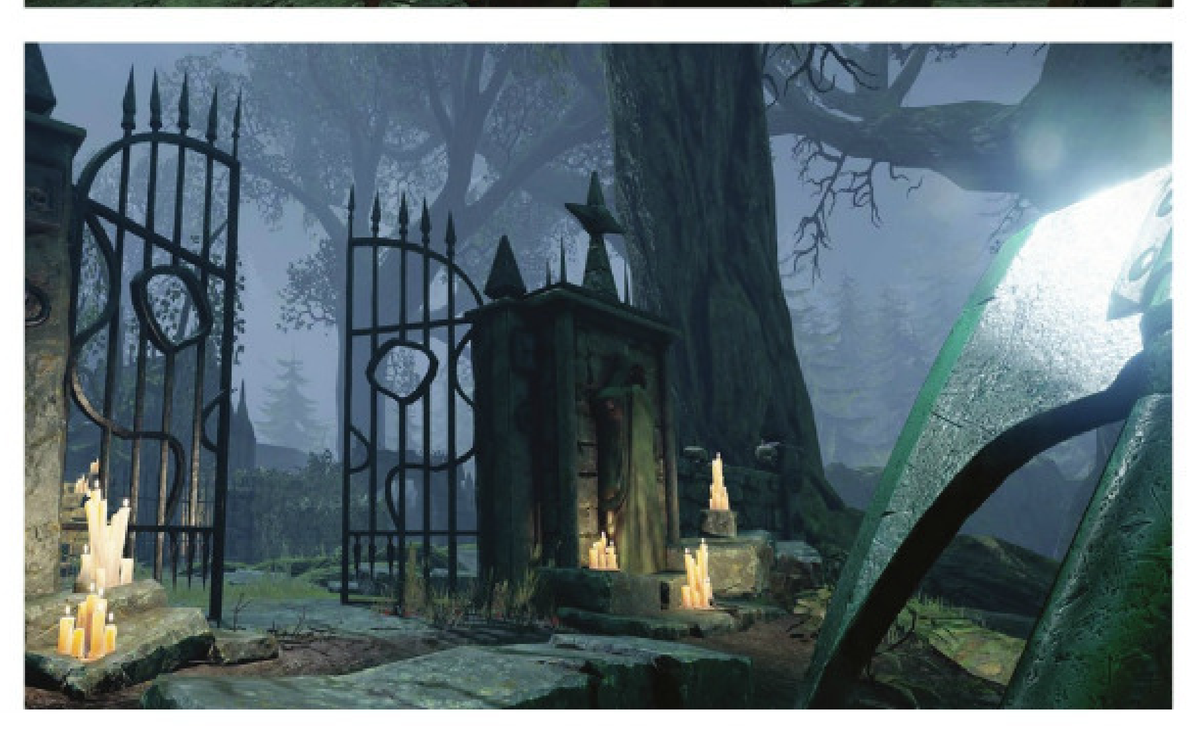
本作中充当大反派的是巫妖王纳加许，这个“战锤”世界观中的第一位巫术师，通过对原本属于黑暗精灵的黑魔法的钻研，创造出了死灵术。不过游戏中我们并没有机会遭遇纳加许的死灵军团，最主要的威胁，就是来自于其曾经的盟友——斯卡文的鼠人。这种恶心的生物拥有让人难以置信的生存、繁殖和疾病传染能力。凡人的时代已经结束，混沌的力量即将笼罩大地。Sigmar王国的五位勇士们，能否承载人类世界的最后希望？

五人组成的英雄团队中仅仅公开了两名角色：光明巫师Sienna Feugonasus，与以“干豆腐”为代表的此类角色截然不同的是，我们在游戏中要扮演的这位法师居然是一个浑身脏兮兮，说起话来疯疯癫癫的老奶奶。她擅长使用火系魔法制造大规模的伤害，她也是团队中克制鼠海战术的关键人物。游戏的魔法消费方式也与以冷却时间、Mana为主的常见方式有所区别：Sienna可以无限制地丢魔法，但一旦让技能进入“过热”状态，就会让角色着火，把自己烧死还不算，还可能危及到周围队友的安全，因为玩脱了就自爆啦！女巫猎手Victor Saltzpyre之所以要加入反抗军的行列，是因为他在睡梦中被老鼠偷取了一只眼睛，这个双枪手要用暴风骤雨般的子弹来宣泄自己的无限



左图 打烦了丧尸，来打地鼠呀
下图 对付老鼠版坦克，打法还是一样——一人充当诱饵，其他人专门打背
左下图 老鼠在夜间的战斗力会变得更强
右下图 在纳加许的地盘，你敢造次吗？





怒火。

“鼠辈”的力量

老鼠大军代替了丧尸，而L4D中的大型怪物，比如“坦克”（Tank）这样的特殊感染者，自然被精英斯卡文（ELite Skaven）取而代之了。

在谈到鼠人和丧尸的区别时，Victor Magnuson说到：“L4D中的丧尸是作为一个个独立的个体，叠加组合在一起来攻击玩家。而WEV中玩家们要面对的老鼠军团，则是由一个个不起眼的小家伙构成的，胡乱开几枪都能打死好几个，但对于步步紧逼、不断蔓延扩散，直到将你完全吞噬的老鼠大军而言，威力再大的武器都不能减弱无力感。”鼠人不仅仅是一种凶残嗜血的生物，它们还是一个流动的，具有弹性和超高机动能力的整体，它们的数量多到让你觉得开枪射杀根本就是一种蚍蜉撼树的行为，它们是无数的个体，同时又是一个整体。除了低级鼠人贡献的让密集恐惧症患者哭爹喊娘的劲爆场面以外，它们自然也有属于自己的中坚力量。

老鼠枪手（The Ratling Gunner）背负有一只多管转轮机枪，和我们在射击游戏中见到的那些充当固定火力支援平台的“同行”们不同的是，老鼠枪手们有很强的进攻意识，他们并不是远远地将英雄压制得抬不起头就算完事，而是会和低级兵种一道冲锋陷阵。玩家也可以利用这个特点，通过灵活的走位与闪避，来增加密集弹雨对鼠群的误伤。

背包怪客（Packmaster）是L4D中特殊感染者Jockey的远方表亲，和后者类似的是，这种生物体力多，弹跳能力好，擅长吸附英雄背后控制其行动。除了驱使幸存者往自己希望的方向移动，拖到角落头慢慢宰杀，或者是拖进鼠群中被生吞活剥以外，背包怪客还能控制英雄做出一些对团队危害性更大的行为，比如在英雄正在给坐在升降机中的同伴拉动滑轮手柄的时候跳上去，然后一刀切断绳索，让英雄团队瞬间全灭……

鼠人巨妖（Rat Ogre）是L4D中让人闻风丧胆的Tank的“中古战锤版”，其看家本领依然是冲刺，即使撞不死，只要能破坏英雄的队形，一样可以让如同潮水般袭来的鼠军占得先机。

暴风冲锋鼠（Stormvermin Patrol）是一种在L4D中找不到“同款”的超级单位，这种无论靠硬拼还是偷袭都毫无胜算的生物，其存在的目的就是让玩家将“低调”贯彻到底。Victor Magnuson用“海豹特种兵”（Navy Seals）来形容暴风鼠在鼠人军团中的地位，幸好它们的主要任务是巡逻，厚重的脚步声可以在很远距离内就提示玩家这种精英力量的到来。但如果不注意回避，甚至主动去招惹它们，那么后果将会非常严重。P

从单机到网游的奇特尝试

文 | 西塞罗

无主之地Online
Borderlands Online
开发 2K China
代理 盛大
运营 TBA
类型 射击网游
平台 PC

国外单机在国内面临这么样个情况：名声巨大，但是不赚钱，于是大家为了赚钱，只好摇头一变成为各种F2P游戏。《战争机器》摇身一变，连名字都改了，叫《全球使命》；NBA 2K系列则是《NBA 2K Online》，《使命召唤》也变成《使命召唤OL》。这些产品大多是外资IP方与中方合作开发的产物，而且大多是外方提供技术，中方提供市场制导。现在又有一款这样的网游即将登陆中国，那就是2K China和盛大合作的《无主之地Online》。

什么是《无主之地》？

在单机中，《无主之地》也是一个少见的FPS加RPG系统，因为他除了FPS，每个职业都有自己的主动技能，装备则是采用大菠萝式的掉落制，每种武器攻击、属性、弹速、甚至于弹道都不一样。《无主之地》为了实现RPG化，也牺牲了很多东西，比如PVP，因为双方装备和技能数字都堆叠得无法预判，所以从一代到二代，系列的PVP其实都在一路退化。从一代到二代，游戏的节奏风格也经过了巨大变化。一代为了“配合”RPG玩家，整体节奏偏慢，到了二代，开发商Gearbox发现传统FPS玩家也爱这款游戏，于是他们大大强化了游戏节奏，吸收了《英雄萨姆》这类老派FPS的经验，让大群敌人嗷嗷叫着向玩家扑来。二代保持了一代的沙盘地图和载具战，在线性关卡也做了多种路径和巨大的战场，让玩家十分过瘾。

摇身一变

《无主之地》要改编成网游，先天条件当然是它成功地将FPS和刷刷刷结合到一起，要改进的呢，当然是一定要给它安上一个PVP模式。在今年1月的首测宣传中，盛大也大打合作牌，号称此作是射击版《龙之谷》，大打合作牌，至于PVP，“那只是辅助性玩法”，也就是说，在盛大和2K China对这款游戏走的是副本网游式的定位，而非传统FPS网游竞技为主合作为辅，效果如何，就让我们看看这次首测吧。

与现在端游3A大作化得趋势相反，这次《无主之地Online》的客户端相当小，只有700MB，游戏也只提供了窗口模式。世界观虽然依旧放在潘多拉星球，却发生在一块单机从来没描述过，富有东方色彩的大陆“盘古”大陆，至于故事内容，自然又是“潘多拉盗匪横行，英雄勇斗外星遗迹”之类。新的英雄，新的NPC，只是这些新的英雄技能大多脱胎于一代，NPC更接近于二代。

相比单机游戏，《无主之地OL》采用了彻头彻尾的副本式网游结构，游戏取消了野外大地图，砍掉了载具，所有的地图都是线性的，四人合作闯关。关卡无论是尺寸还是AI数量比起单机作品少了很多，甚至可以这么说，大部分关卡都是属于《使命召唤》那

种“走廊射击”，而且战场大小也不会超过《使命召唤》的关卡。游戏关卡长度也不长，一关顺利的话，大体可以15~20分钟左右通关，为了加快载入，每关还分成2~4各部分，其实就是2~4个小关。另一小部分关卡则是“竞技场”类型的关，和其他游戏常见的一样，竞技场类型的关是一个环形场地，怪物一波波的出，玩家一波波的杀，中间还穿插着大型Boss战。游戏的关卡不大，AI数量也少了很多，游戏似乎会根据入副本的人数来调节ai数量，所以有时一人进入副本时，玩家有时也会发现AI数量也只有那么几个，空落落的在关卡里徘徊。同时游戏的复活机制也颇为奇怪，无论是CF还是《全球使命》等都流行复活币，但是在《无主之地Online》中，它是无限复活的，每一小关开始都会有一个复活点，于是经常可以看见玩家被打死，从复活点复活，然后蹭蹭蹭跑回战场继续战斗——与普通FPS不同，《无主之地Online》完全是一个生命无限，敌人有限的游戏，只要你有足够的弹药，就可以把敌人慢慢磨死。

当然，虽然玩家可以把AI慢慢磨死，但游戏难度不会这么简单。作为一款F2P RPG框架的游戏，必然要制造难度才会让玩家买单。AI数量少，制作商就会把难度调上去。在游戏的早期，难度尚和普通FPS差不多，但是等到玩家过了新手村后，就会发现难度越来越高，无论爆头还是技能都阻止不了电脑，难度甚至远高于《无主之地》正传的单人游戏难度，这就是游戏收费的时候了。

游戏的外围，则是各种网游页游喜闻乐见的活动。《无主之地》改编成网游的前提，首先当然是刷装备，宣传中时也大打“2000万把枪”这个卖点，只不过在首测时，武器还缺了手枪和火箭筒这两大类。除了掉落装备，游戏还为玩家增加了打造——也就是说，玩家在关卡中除了捡各种掉落装备，也要注意搜集素材，想必素材也是游戏收费的重头戏。

游戏目前在技术上还存在一些问题，比如不管什么配置都低于30帧，导致游戏影响不佳。游戏在开服初期几日碰上了服务器Bug导致大量玩家无法登陆，或是无法进入副本。

不过无论如何，从现在来看《无主之地Online》是一款定位奇特的游戏：目前所有的端游都往巨型化发展，他却在做700MB这样的“微端”；所有的网络FPS都以对战为根本，它却以强化和搜集的RPG玩法为根本，甚至于制作人在YY座谈会上宣称“我们对战不追求平衡性，只追求趣味性。”

在游戏界面上，我们看到了一些未来工会技强化PVP的痕迹，这必然会使一些电竞为主的精英小型公会不利，而RPG玩家又要适应FPS的基本玩法。至于目前糟糕的优化情况，数年前《全球使命》内测时也是效率极低，进行优化后在公测一举解决。据闻《无主之地OL》在年内继续进行测试，到时候我们更能一睹这款游戏的真面目。P



左上图 游戏采用的并非《无主之地》系列正作的虚幻引擎3，而是换用了Unity，客户端体积下来了不假，画质也跟着下来了

右上图 既然有打造，那与之相关的付费项目就是必不可少的，想必也是游戏的主要付费点之一

右图 《无主之地》系列的最大精髓：形形色色的武器这一点倒是没有变化


评论
横行霸道V
灰蛊
都市：天际线
僵尸部队三部曲
Tornado
PLAYED

魔幻美国梦

文 | 葬月飘零、digmouse



横行霸道V
Grand Theft Auto V
开发 Rockstar North
发行 Rockstar Games
类型 动作冒险
发售 2015.4.14 (PC)
平台 PC/PS4/XBO/PS3/X360
售价 59.99$

作为开放世界黑帮犯罪题材的先驱之一，GTA系列从三代开始走向正轨，它带给玩家们的不仅仅是开放世界的新游戏概念，不仅仅是肤浅大杀四方的屠戮快感，而是将黑帮文化乃至整个美国社会带到我们面前：三代的黑吃黑、背叛与复仇略显幼稚，四代狠狠地将移民者的美国梦踩碎，聚焦于旧年代的VC与SA描写了小人物从底层一路爬上整个城市黑道的顶点，无一不对美国梦进行各种角度的描写与解读。

三线合一

多主角、多线叙事手法在小说、电影中并不少，但在游戏中却并不多，尤其是GTA系列这种开放世界游戏，多线叙事并不是很容易驾驭。GTAV首次拿出的三主角叙事方式堪称革命，不仅很好的解决了衔接与转换所带来的诸多问题，更是衍生出了更多塑造角色的方法，大多数情况下玩家可以在三个主角之间进行衔接流畅的实时切换，更加有意思的是当切换过来之后三个角色都会做着与自己性格相符的事情，这让角色更加丰满真实，这是之前诸多作品甚至目前众多的主流游戏系列所完全不具备的元素。

GTAV的故事起源于过去，故事在当前发展，通过一个个任务逐渐走向未来的结局，经典的时间顺序叙事方式，其中并没有倒叙插叙来捣乱，再加上一个精心编排的故事情节，让整个故事更加可信更加真实。然而GTAV却没有放弃倒叙和插叙的手法，转而在角色的日常对话、处世态度将过去发生的事情以碎片的方式逐渐呈现出来，当玩家手里的碎片越来越多，距离真相也越来越近，最终拼凑出一个令人脊背发凉的真相，让人不寒而栗的仍然是那险恶的人心和操蛋的社会。游戏中倒序和插叙的乐趣并没少，这才是GTAV叙事方面不同与前作且最高明的地方。

GTAV的故事始于九年前的一场银行劫案，逃离过程中布莱德和麦克被突然出现的FIB狙击手击中，无能为力的崔佛愤恨的在阴郁的天空下向灰雾弥漫的树林逃去。麦克的葬礼几日之后举行，然而九年之后麦克却好好的在心理诊所向心理医生抱怨自己糟糕透顶的生活。不久之后老麦结识了偷车贼富兰克林，在教训给老麦戴绿帽子的网球教练时却将黑帮头目的女人的豪宅拉下悬崖，因而惹上了黑帮头头。为了补偿黑帮损失老麦找到了老友莱斯特重操旧业，三人策划并成功抢劫了一家珠宝店，逃离中老麦的一句惯用语

右图 GTAV的任务更加注重观赏性，很多任务都有不错的美景穿插调剂
左下图 第一人称带来更为刺激火爆的枪战
右下图 第一人称下代入感十足，开开车喝喝酒，遵纪守法的话完全可以当成《模拟人生》来玩





却将自己暴露给了正在看新闻的崔佛，老崔怒不可遏地找到老麦念及旧情而原谅了老麦的假死骗局（顺便一提，GTA4资料片《失落与诅咒》的主角强尼竟然就这么被两脚踩死了……）。

至此三条线并在一起，脾气暴躁的中年人老麦、为追求高生活品质和刺激的年轻人小富、癫狂但讲义气的老崔，三人之间的恩怨情仇正式拉开序幕。然而在小富杀死老崔、老麦或是三人联手干掉海因斯和维斯顿的三个结局中则对应了三个角色的命运归宿。A结局中被两个最信任的人背叛的老崔趴在满是汽油的地上哭得痛不欲生。B结局老麦被小富干掉前还得知女儿崔西考上了大学，生活刚回到正轨就被小富杀死，甚至还有那在高塔上小富最终放弃杀死老麦准备拉他上来时却被怒不可遏的老麦用头撞开坠塔而死的插曲，以及后续老麦的妻子儿子电话里对小富的问责。结局C中的三人联手互相为对方将握着他们把柄的人一一杀死。三个结局无一不是对角色本身的最大讽刺。

毫不留情的讽刺

经过历代GTA以及《荒野大镖客》等的积累，R星讲故事与塑造角色的功力炉火纯青，讽刺现实社会的功力渐长，以往用故事讽刺现实的手法逐渐转变为以角色讽刺现实，而在GTAV中这种手法达到了巅峰。金盆洗手的老骗子老麦过着奢侈、平凡而又恼人的平淡生活，废柴儿子只会缩在家里一边辱骂其他玩家一边乐此不疲的打一款明显是在影射《使命召唤》的射击游戏，一心想要成名的绿茶婊女儿甚至愿意为成名而放弃节操与贞操，还有那红杏出墙的老婆、不菲的心理诊费以及每月准时勒索老麦的FIB。黑人富兰克林则是一个混迹街头的小混混，一方面为车行老板偷车赚钱，另一方面与拉玛干一些贩毒的小活来获利，富兰克林一心想要成功却甩不开糟糕的现实。而来自加拿大的崔佛，则是一个因悲惨童年和家暴而患有严重精神问题的美军战斗机飞行员，在转为正式役的评估中却查出了精神问题而丢掉了成为真正飞行员的机会。崔佛因此堕落，一直压抑着的童年阴影真正释放，自卑敏感不稳定的情绪和严重的暴力倾向让崔佛成为一个精神不稳定的职业罪犯。

游戏在初期透过生活状态截然不同的三个人就已经将一大堆社会问题狠狠地讽刺了一番：以老麦儿子吉米的生活态度讽刺了当下毫无生气只会宅家慢慢腐烂，并且被肥胖缠身的美国青年废柴一代；借老麦女儿崔西为成名而做出的疯狂举动对全球娱乐圈中都存在的潜规则大加讥讽；疯狂老崔在沙漠贩毒并与其他贩毒帮派火拼则反映了美国的毒品与犯罪问题等等。

细节中GTAV也不忘讽刺，电台中的各色广告针对性的讽刺足够幽默却一针见血，“在这里你的私人



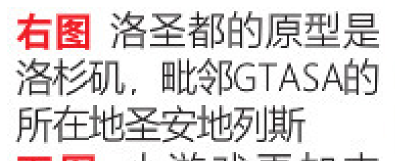
左图 PC版在4K分辨率高特效下的效果极为惊人，车流量和远景视野范围都不是老主机乃至PS4和Xbox One能比的

下左图 老崔狂霸酷拽的出场，睡着妹子磕着药就弄死了好歹也当过主角的强尼

下右图 纹身、剃头、修胡子仍然在，可选样式更多，但并不算非常丰富



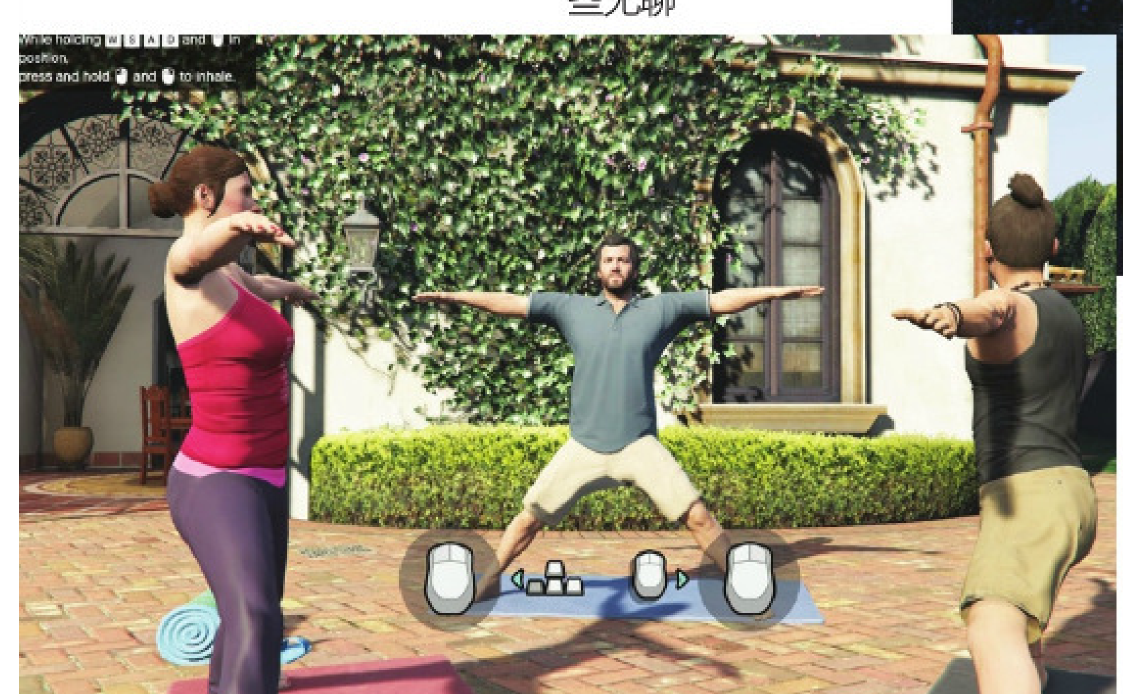




右图 洛圣都的原型是洛杉矶，毗邻GTASA的所在地圣安地列斯

下图 小游戏更加丰富，但比起来飙车和对射，生活小游戏显得有些无聊





信息将成为我们可以贩卖的商品”对Facebook等社交网站开涮，还有那电影院中满口英式英语的《The Loneliest Robot of the Great Britain》，甚至广播电视台中肥皂剧的荒诞情节都在凌厉辛辣的讽刺当今美国的各种现实问题。

GTAV在任务中也不忘影射与讽刺现实。老崔那竹篮打水的超级武器抢劫计划暗喻大国之间微妙的国际政治与经济关系；导演李察这个角色与其一系列的任务讽刺了那些在公众面前营造美好形象的社会名流，他们为了名利不惜违反伦理、道德与法律；FIB与IAA为取得更多财政拨款争功而不惜手足自残，要挟、保护、纵容那些他们本该打击的罪犯们，甚至威逼利诱使其成为干脏活的工具，更加荒诞的是，在游戏后期还有FIB、IAA和私人佣兵梅利威瑟集团三方势力混战的戏码。

GTA系列一直以来都在构建一个虚拟的现实世界，一直以来在细节上不断丰富来让整个城市更加真实可信、更加鲜活丰满，但游戏中也明显且直白的告诉玩家们，这并不是一个真实的世界。主角可以身中数枪依然大杀四方；角色死亡之后也会安然的从医院中再次走出来；只要摆脱了通缉，那么警察就不再会找你麻烦，玩家们仍然可以在这座虚拟城市中作奸犯科。一切的一切都在告诉我们，GTA系列的世界是一个魔幻现实主义世界，如同美剧《绝命毒师》那样，放在现实绝不可能发生的事情都为剧情和反喻现实服务而切实地发生了，身患绝症的老白还可以有精力去发展自己的制毒贩毒事业，同时还能游刃有余地周旋于各个黑帮与家人之间。崛起并流行于拉美的魔幻现实主义多以虚构世界来隐喻现实世界，在这一点上GTAV达到了整个系列的巅峰。



新视角，新体验

GTAV任务检查点的设置非常贴心，任务失败不必完全重来而直接可以从检查点接关，这设定简直就是游戏技术不佳玩家们的福音。任务挑战条件的达成也让游戏耐玩度上升不少，但说实话GTAV的大部分任务并没有脱离前几作的经典套路，汽车追逐、远距离狙击、飞机跳伞等仍然是前作早就有的内容，但在GTAV中这些桥段被细化与丰富。在GTA3中只能充当司机的抢银行任务、在前作和GTAVC中举枪瞄准店员就掉钱的简单抢劫，到了GTAV中已经细化和丰富到了成为策划、准备、实施三个阶段的一系列任务。游戏任务场面也更加火爆，原本小打小闹的飞机任务在GTAV中俨然成为了火爆大片。任务目的也更大，前几作的毒品交易黑吃黑、帮派火拼对本作而言就是过家家，在GTAV则是偷取生化武器、抢劫美联储地下金库等等更为宏大的目标，游戏体验与成就感自然大大增加。

次世代版新增的第一人称视角让原本就火爆刺激的任务体验变得更具临场感，快感也随之而升，同时在独特视角和绝佳优化下也为玩家们带来了独特的游戏体验。

R星不再坑爹

不过对于等待了一年半的PC玩家来说，什么预购奖励，游戏内容全是虚的，我们只关心一点：真的能玩吗？

考虑到Rockstar在《横行霸道IV》PC版上交出的拙劣答卷，不少玩家对这个问题深表怀疑。诚然R星上一作PC游戏《马克斯·佩恩3》的PC版堪称完美，可GTA毕竟是头截然不同的野兽，谁驯服谁，还两说呢。

幸运的是R星对延期已久的PC版显然是下了大功夫的，《横行霸道IV》PC版的疑虑在正式发售后终于一扫而光，从双核千元显卡到i7+Titan X在内的全线PC玩家都能通过游戏的详尽画面设置获得流畅的游戏体验，i3+750Ti即可实现超越PS4版的画面质量与60帧的流畅感觉，对高端配置玩家来说4K分辨率以及更复杂的世界渲染也没有缺席，Rockstar此次交出了一份优秀的答案，也不荒废PC玩家苦守的这一年多了。

略显遗憾的是，本作在Steam加密之外使用了Rockstar自己的Social Club服务作为第二层DRM，非Steam平台购买的则是只有Social Club平台激活，作为规模不大的厂商独立平台，Social Club的稳定性与服务器承载量都相当有限，特别是对国内玩家来说，买了游戏连单机都进不去的感觉实在是不太好，更不要提游戏丰富的多人模式GTA Online了。

PC版附带的GTAOL是已经包含了劫案模式DLC的最新版本，将单人模式中策划与执行抢劫案的关卡搬到了多人环境下，各种紧张刺激的任务挑战着玩家和基友们的技巧与神经，加上GTAOL原本就已经相当丰富的游戏内容，让GTAV在完全通关之后还有更多游戏乐趣等着我们。

结语

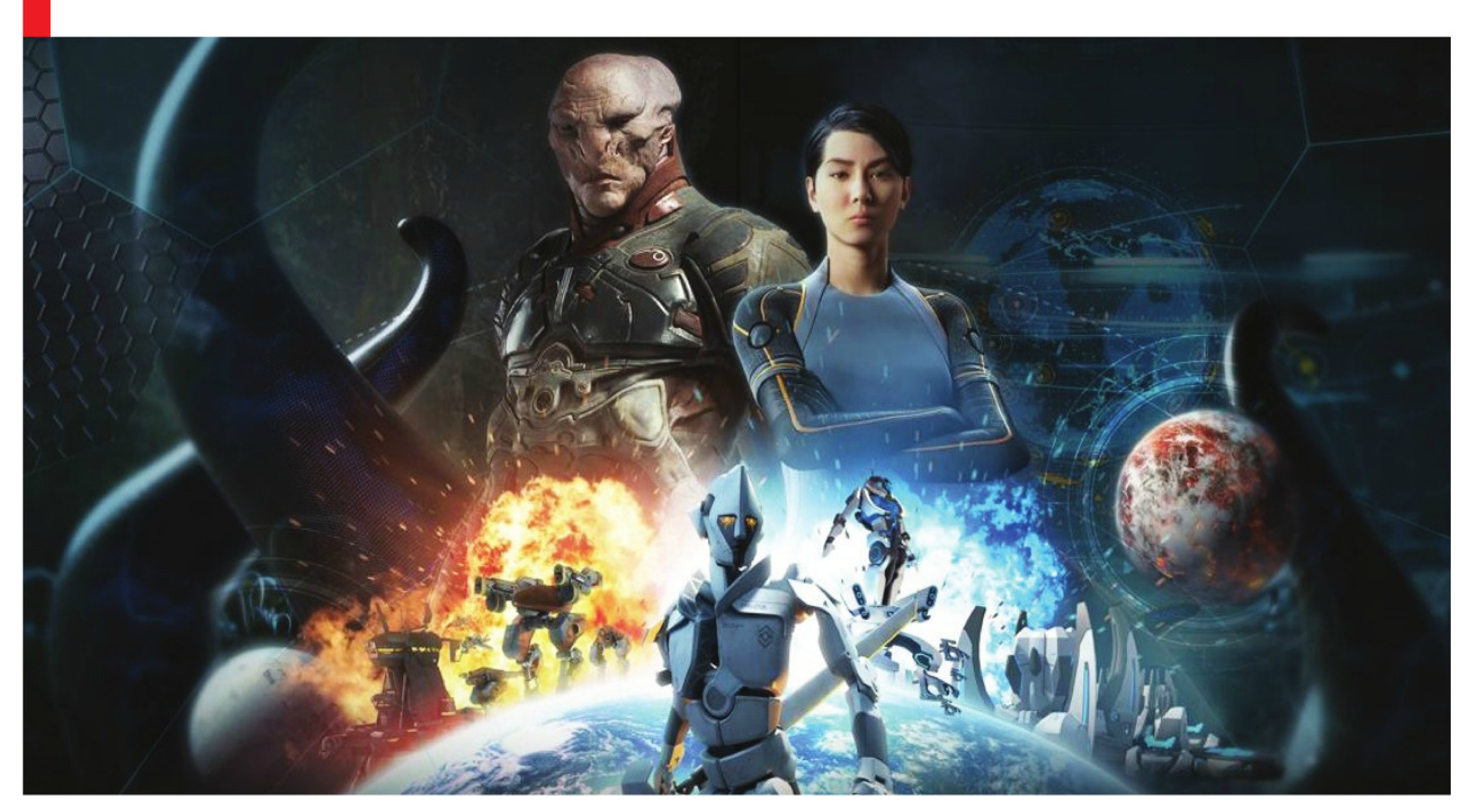
GTAV又一次成功地超越了前作所达到的高度，无论是在游戏性上还是文化方面，都拿出了比前作更加深刻、更加精彩的内容，为我们用戏谑的方式展现了一个肮脏的虚拟美国社会。就目前的眼光来看GTAV内容丰富，玩法和乐趣都无出其右，但从玩家们的各色MOD中可以看出，GTAV的可玩性远没有完全被挖掘完全。同样，无论是游戏性还是游戏所表达的主题，GTAV仍有非常大的上升空间，因此我们更希望下一作更够再次超越本作为玩家们带来更加惊艳的GTA世界。

所以，这满分还是留给下一作更好。P

9

传奇归来

文 | 科曼奇复兴计划



说起岩石壁画制作室，很多玩家可能会觉得很陌生，但是如果我说“老西木”，估计很多老玩家都会感到眼角有东西划过。从《命令与征服》到《红色警戒》，那帮人的作品几乎伴随着80后的游戏宅度过了自己最美好的时光。因此当这帮人宣布自己的新作《灰蛊》时，很多老玩家下意识的觉得这会是继承C&C系列精神的作品，老“平A”派RTS的传奇归来。

继承、致敬与创新

《灰蛊》的三个阵营中，人类种族的设定是最接近C&C系列的。所有功能建筑以主基地为核心，通过电网进行扩展。一旦点电网遭到破坏，建筑即失去作用。由于这种建筑设定所有的资源采集建筑只能建在主基地附近，通过小型的采矿机器人进行远程采集。同时人类拥有强大又种类繁多的基地防御，简单的科技树和出兵建筑，使得人类不需要拍多少建筑就可以建造所有类型的单位，然后拍上一层又一层的防御建筑让敌人无法靠近。而在单位设定上，人类拥有比较强势的后期地面单位和灵活的空军。比较适合进行防守反击和一波平A。相比来说，外星种族BETA则更像90年代RTS热中的的另一派，以暴雪公司为代表的《魔兽争霸》和《星际争霸》系列。BETA的基地发展以“核心”作为基础，玩家可以在任何有视野的地方空降核心，然后在核心周围进行建筑的部署。这使得BETA部署分基地十分的便利，也间接造成BETA玩家会比人类更早的投资分基地进行扩张。同时BETA的围墙科技可以让自己的小型和中型单位驻守在城墙上，类似《星际争霸》中的地堡。这使得BETA的发展往往以速开分基地+城墙防守的方式展开。单位设计上，BETA的单位更加灵活，可操作空间较大，单兵生存能力强于其他种族。比较适合小股部队游走操作和骚扰。

最后需要隆重介绍由废弃人工智能组成的种族Goo。Goo是人类在宇宙拓荒时代放出的纳米无人侦查机器人。本身呈现流动的液体状，类似一团黏胶或者果冻。Goo的发展方式和科技树不同于历史上出现的任何一个RTS游戏。但是我们可以略微看出它吸收了很多RTS游戏中种族设定的优点。Goo的主基地是一团流动的液体Mother Goo。它本身既是生产单位

■**灰蛊** Grey Goo ■**开发** Petroglyph Games ■**发行** Grey Box ■**发售日** 2015.1.23
■**平台** PC ■**售价** 49.99$



上图 BETA部分的战役就像游牧民族的史诗一样，从逃避变成面对
左下图 BETA的生产方式则更像是暴雪旗下的游戏，靠随时可以部署的核心建造分基地，抢占资源
左下图 Goo的种族设计在RTS界可以说是前无古人的。不断靠自我分裂的生产模式使得它不像传统RTS种族一样依赖稳定的补给线，但是却考验玩家欺骗与隐藏的本事





也是资源采集单位，同时也具备攻击能力。Mother Goo可以任意变形和移动，翻阅悬崖等障碍，吞噬敌人的部队转化为自己的血量。当它到达资源采集点上方时。Mother Goo开始吸收资源并缓慢的生长。其生命值也会缓慢的从初始的500点逐渐累加到1300点。500到1300之间的800点血量中，每200点为一个独立血槽，Mother Goo可以花费不同数量的血槽分裂自己，生产不同的单位。花费200点（一个血槽）可以分裂出小型Goo生产小型单位，400点可以分裂出第二个Mother Goo，600点可以分裂成大型Goo生产大型单位，累积满1300点后可以直接变身Goo的史诗级单位。刚刚分裂出来的小型Goo和大型Goo本身可以靠吞噬敌人攻击，也可以根据玩家的指令随时变身成对应的单位。根据这一设定导致Goo本身不具有“资源”这个概念。每个Mother Goo从自己身上扣除相应的血量分裂出对应的单位。这意味着每个Mother Goo在经济上是完全独立，互不相干的。当你不断分裂多个Mother Goo占领地图上的多个资源点，并经过漫长的累积后，多个Mother Goo可以在短时间内分裂出大量的单位。这个特点十分像《星际争霸》中的虫族。但是和虫族不同的是，Mother Goo在遭到攻击后可以随时移动到山地或者敌人的视野盲区中，甚至直接吞噬掉小股的敌人部队转化为血量，这使得Goo在前期并不怎么惧怕小股部队的多线骚扰。这使得操纵Goo的玩家在前期发展时可以比《星际争霸》中的虫族玩家更“偷”，行踪也更加难以预测。但是一旦被敌人完善的侦查意识侦察到，或者对方对地图上资源点的控制要好于自己，Goo玩家很有可能被限制的很惨，因为Mother Goo的分裂能力与血量直接挂钩，如果Mother Goo遭到攻击使其血量低于500，它就不能分裂出任何单位。对方可以集中优势兵力对你的Mother Goo各个击破，或者利用空军优势（Goo没有空军）不停地对你的Mother Goo的血量进行限制，让你无法生产出任何单位。

以上三个种族的同台竞技使得《灰蛊》的对战十分具有趣味性。90年代两种RTS风格与岩石壁画独创的种族Goo的混战，颇有些大乱斗的味道。当然，不同风格的融合还不仅仅局限于这些。例如基础限制上游戏即限制人口，又限制资源。地形设定上引入“矿脉”这个概念，融合了固定矿点与C&C系列的矿区的设定。总之，《灰蛊》绝对不是单纯的C&C系列的继承，它是一个集大成者，一个总结式的作品。

史诗剧情的冰山一角

让人欣慰的是，《灰蛊》的战役部分保持了岩石壁画，或者说老西木一贯的高水准。游戏剧情围绕着游戏中的资源——“催化剂”展开。在一个银河系边缘的星球中，上演了人类，BETA和Goo三个种族可歌可泣的太空史诗。游戏并没有像以往RTS游戏一样强制将三个种族的阵营任务分开。而是分章节，按BETA、人类、Goo的顺序将所有任务融合进了同一个故事线里。







They've taken heavy losses fighting the Goo.

左图 人类的发展方式十分类似于CNC，依靠电力网络铺开，靠少量的出兵建筑生产，靠大量的防御建筑进行防御
左下图 游戏的任务介绍CG已经维持了老西木的学院派风格，只不过由真人换成了以假乱真的CG动画
左下图 最终，人类和BETA决定联手对抗Goo，但他们没有想到的是，Goo其实不是真正的威胁

剧情中BETA种族的家园被称为“Silent One”的种族消灭，被迫搭上方舟世界在宇宙中游荡，收集“催化剂”以谋求生存。而人类虽然科技水平远高于BETA，但是对于宇宙的认知却不及BETA的一半。为了探寻宇宙，人类放出了很多名为Goo的纳米机器人集群，通过能量隧道到达不同的星球进行探索，但是这些机器人却陆续失去联系。失望的人类被迫关闭了Goo的计划，任由它们在宇宙中游荡。

然而Goo却不断地自我进化，最终威胁到人类和BETA在星球上的利益。于是人类和BETA被迫联合对抗Goo。但当玩家玩完了最后一章关于Goo的战役后才发现，Goo对于人类和BETA的进攻只是为了了解自己原本的使命是什么，同时了解到自己的“同伴”为何失去联系，最终Goo发现，最大的威胁不是人类，不是BETA也不是自己，而正是让自己“同伴”失联以及导致BETA家园毁灭的“Silent One”。于是Goo突破重重阻力，成功唤醒了宇宙中所有同伴，并将他们传送到自己身边。故事到此戛然而止。可见，真正的好戏，才刚刚开始。



其实，老西木的多人游戏历来不是其主打，细腻又富有挑战性的单人战役才是其看家本事。有了这么一个宏大的剧情设定，《灰蛊》的单人战役可谓精彩纷呈。在大约10小时的战役游戏流程中，岩石壁画充分发挥出了自己最擅长的部分。无论是关卡的设计、剧情的走向还是过场CG的制作水平都与隔壁暴雪家的《星际争霸II》不相上下。有诸多关卡的设定堪称经典。例如BETA与Goo的山谷厮杀，人类掩护BETA平民的大撤离，以及最后一关Goo对抗联手的BETA和人类，启动时空虫洞，这些关卡都会把玩家拖入一个十分艰难的困境中，需要玩家在时间、资源有限的前提下运用合理的策略和精确的前场操作带领部队获取胜利。每个关卡的设计都别具一格，没有重复的部分。

另外游戏关卡的难度上，对于大众休闲玩家来说选Easy（简单）可以在不影响对剧情体验的前提下通关游戏，而选择Hard（困难）难度下对于大部分有经验的RTS玩家来说就略有点难度了，在这一点上作为一家老牌RTS工作室，岩石壁画和暴雪的《星际争霸II》一样拿捏得恰到好处。另外随着技术的进步，游戏也抛弃传统的真人过场动画，但是电影级别画质的CG动画依旧保留着老西木原汁原味的“学院派”风格，对于剧情的烘托效果和视觉冲击不亚于老玩家记忆中的C&C和“红警”。

结语

《灰蛊》的惊艳亮相使得岩石壁画在时隔多年后又一次证实了自己的实力。虽然RTS集体萎靡已经是不争的事实。但是《灰蛊》还是以自己出色的表现给RTS玩家带来了久违的乐趣。我们也能看出由于时间仓促，在剧情方面《灰蛊》还没有完全展开。本作用了一个游戏的时间讲述了一个和两代《星际争霸》一样宏大的剧情，也希望岩石壁画能够给我们更多的惊喜，续写自己在RTS界的传奇。P

8

移轴摄影下的模拟城市

文 | 莽月飘零



作为城市模拟游戏的新锐作品，《都市运输》如今迎来了续作《都市：天际线》，续作的发售标志着其已经成为城市模拟类型中的一个系列，加上不低的素质，该系列在城市模拟类游戏中占据了重要的地位。

先规划，后运营

既然是城市模拟游戏就绝对脱离不开两个阶段：规划建设和运营扩张。不同的游戏系列侧重点不同，《模拟城市》更注重运营，建设与规划的限制条件并不苛刻，《海岛大亨》系列则是五五开的分配，两方面重视程度一样，没有短板，《天际线》则更注重规划建设，对运营阶段的重视还不够。

《天际线》较为友好的部分在于游戏整个地图是以逐步开放的方式来展现，玩家一开始只能在一小块区域内进行规划建设，一旦解锁区域条件满足，则可以花费一些数值如金钱、资源等解锁周边地图进行城市扩张。这比《模拟城市》那种一场来就扔给你一大块地方而让玩家茫然无措要来的更具亲和力，这一点必须好评，尤其是对于《天际线》这种系统复杂、各数值换算公式庞大的模拟类游戏而言循序渐进尤为重要。而且更重要的是，这种逐步解锁的方式将规划建设和运营扩张有机且强制的结合在了一起，两步同时迈开前进，减少了二者因对接而产生的不必要成本。举个例子，《模拟城市》中存在玩家扩张途中突然发现前期规划严重影响了扩张速度的现象，每每发生此矛盾后解决办法仅有两种：要么重开局借助此次失败经验谨慎重新规划，要么将之前的部分规划决策推翻重建以迎合扩张需求。无论是哪一种对玩家而言都是极为打击士气和兴致的选项，《天际线》借此巧妙的避开初期矛盾，值得称赞。

虽然前作过于注重交通系统，而《天际线》将交通系统简化了不少，但游戏的前期城市规划阶段仍然非常重要。《天际线》的绝大多数建筑必须临街接路才允许建造，虽然初期边规划边建造有条不紊，但由于一些建筑也是和地图一样需要逐步解锁，到了中后期解锁了那些好用建筑后却无法将其放在最合理的位置上，初期的规划为中后期的发展埋下了大量隐患，玩家不得不回头拆掉重建一些建筑。值得一提的是游戏中不仅可以达成正面成就来解锁建筑，负面成就如失业率过半等也可以解锁建筑的系统也很新颖有趣，而且终极建筑“奇迹”也特别好玩，尤其是那个有趣

都市：天际线
Cities: Skylines
开发 Colossal Order
发行 Colossal Order
类型 模拟经营
发售 2015.3.10
平台 PC
售价 49.99$



右上图 城市也有许多不同类型，工业城市、旅游城市、经济城市，或是各种混合体，玩家可以打造形态各异的城市

左上图 到中后期，游戏将以区为单位，你可以直接规划一个商业区，商业区内的设施和建筑会自行建立

左下图 低密度住宅区能够为城市提供高质量的劳动力

右下图 高配下拉近观察你的城市，独特的移轴摄影式模型质感一览无余，画面看起来很有生活情趣

的太空电梯。

在一局游戏中我的城市由于急于扩张，因而注重资源和经济发展而忽视了幸福度，排污管道能不建就不建，消防局警察局就一个，完全没有公园。初期发展速度惊人且井井有条，眼看城市越来越大可陡然间市民大量流失，城市发展停滞不前甚至倒退，满城民众都顶着一个怒气小脸，明显这是幸福度过低。然而我却发现，我的空地都被工业和经济性建筑占据，完全没有足够的地方修建保障幸福度的基础设施，不得不拆除大量工厂。连锁反应产生，由于工厂被拆除，大量人口因此而失业，失业率飙升导致人口进一步的下滑，城市处于崩溃边缘。

边猜边玩的利与弊

《天际线》虽然将规划与运营之间的矛盾降低，虽然这是城市模拟游戏的老难题，虽然初期表现尚可，但总体结果仍无法令人满意。同样另一方面不仅是无法令人感到满意，甚至难以让人忍受。《天际线》中并不像《模拟城市》那样有一堆各方面的顾问在你耳边喋喋不休的实时给你意见，“要建造化工厂那么就会产生污染，人民会为此而抱怨，而且我们的污水处理能力也跟不上了，你需要建造更多的污水处理厂，而这又会造成财政赤字”诸如此类，每当你兴致勃勃有了新的发展规划而着手实施时却被这帮唐僧式的顾问们绑住了手脚难以大展拳脚。

《天际线》中除了新手教程和点击那个小蓝鸟查阅帮助手册之外没有半分提示，玩家只能依靠各种辅助查看工具区检视你的城市，发现可能的因素再去尝试解决看看效果来验证找没找对，过程非常繁琐且麻烦。这么说或许你完全不明白我在讲什么，我们举个例子一切就都明朗起来：我的城市已经到了发展中期，石油、电力等资源刚刚能够满足日常运转需求，人口也已经稳定在5.5万左右，我的城市正处于一个发展的平稳过度期，我还颇有兴致的将一个上班途中的模拟小人命名为“二大爷”并且期待下次我检阅城市时能够再次找到他。可是我却卡在了这里，我一直尝试解决怎么做才能继续扩张的问题却始终不得要领。通过加盖工厂资源开始有盈余，贩卖资源再加上税收也有稳定且不小的资金流，幸福度也并不低，甚至我还多修建了几个公园，同时花了两个小时重新整顿改善交通系统，整个城市交通一眼望去全绿也让我成就感满满。明明周围空地不少，可是就是没法继续扩张继续发展，我只能查手册，然后找出可能的解决方法一个个的去尝试，可在一次尝试中突然上百栋大楼开始废弃，交通利用率骤然下降，幸福度也随之下降，之前整顿交通积累起来的成就感像是被人狠狠







抽了一耳光般的心灰意冷。不过幸运的是除非你故意往坏了玩，而且还玩了很久，不然是不会Game Over的，游戏给试错留有足够多的余地。

《天际线》在发展中的问题完全没有提示，玩家必须通过试错来解决，然而试错的时间和精力成本越到游戏后期就越大。虽然这种试错本身是一种游戏乐趣，通过尝试发现规律并利用规律的成就感并不低，但另一方面给玩家造成的不便也是非常之大。如果《天际线》能够类似《模拟城市》那样放上几个助手提示，更可以加入一个提示开关，需要时再打开来看，一旦出问题就直接告诉玩家是哪里出了问题就完全可以将这个致命的弊端完全消除——就像本文上一段落中那样，我直接举例子然后把总结性结论摆上来，那么你理解起来会更轻松一样简单。然而《天际线》却像我写本文时一样，用装逼的手法来处理简单的事情，逼格虽然上去了，但玩起来却被“心好累不会再爱了”的沉重感包围全身。

将现实城市搬入游戏

《天际线》由于没有突发事件系统，玩家的玩点就是规划和扩张，而到了游戏后期，在极为庞大的城市系统中规划完全没有了地位，无尽的扩张就是游戏的唯一目标，这让《天际线》在游戏后期略显无聊，于是百无聊赖的聪明玩家们也有了新花样。

《天际线》最赞的部分在于MOD工具和后续DLC为游戏带来的海量建筑素材，加上游戏可以通过社区与其他玩家分享自己创建的建筑，游戏在视觉上的丰富程度令人咋舌。而且有很多有爱的玩家通过MOD工具将现实中的城市逐步搬进了《天际线》之中，加上游戏所具有的移轴摄影式的画面风格，如果你有一台高配置电脑，将《天际线》高开，打开那些被搬进游戏中的城市，每一个角度的每一张截图都漂亮无比，好似一张张现实移轴摄影作品。

而这正是《天际线》的终极乐趣。

结语

《天际线》虽然使《都市运输》成为一个系列，虽然借由二代效应使其更接近游戏初代规划的理想模样，整体上看起来非常饱满，但细处的问题仍然多多。城市模拟是一个老游戏题材了，但在《天际线》上我们看到我们却看到了城市模拟游戏题材可以改进和可以创新可以发挥的广阔空间，老题材上看到新希望足够鼓舞人心，衷心希望续作能够更接近完美。

就说到这里吧，我要去寻找我的“二大爷”去了，因为我很是担心他是否在我的试错中失业而离开了我的城市。P

8

左上图 各种威胁性数据可以切换显示来更直观的查看，比如查看火警覆盖率来对消防局的选址建设决策做参考
右上图 规划非常重要，游戏也有相当多的辅助规划功能帮助玩家更好的进行规划
左下图 将现实城市搬进游戏里是《天际线》高端玩点
右下图 鸟瞰建成的城市非常有成就感

给僵尸拍X光

文 | 葬月飘零



丧尸部队三部曲
Zombie Army Trilogy
开发 Rebellion Oxford
发行 Rebellion Developments
类型 射击
发售 2015.3.6
平台 PC/PS4/XBO
售价 44.99$

二战一直以来是人类历史中最沉重的话题，世界陷入混战，国家之间互相杀伐，战争吞没一切。战胜国对挑起战争的战败国们的态度非常微妙，我们以手撕鬼子的抗日神剧诙谐地回顾那段不堪回首的历史，虽然这种为了丑化而不惜搞出一些不符合历史常识，甚至违反生活常识的荒诞内容的行为为一些人所不齿，但毕竟这种题材也有自己的市场。同样，作为战败国的德国而言，德军也是被恶搞的对象，欧美恶搞的尺度更大。

《丧尸部队三部曲》正是其中的翘楚。

虐尸大法好

《狙击精英》系列最大的特色就是其对狙击手的描写与定位非常妙，符不符合史实暂且不论，毕竟该系列并不是一个还原历史为主的游戏，而是以精彩的布局，绝妙的走位，惊险的周旋为卖点的第三人称射击游戏，所以在游戏的角度来说该系列还是不错的。从该系列附加的丧尸模式中衍生出来的《狙击精英：纳粹丧尸部队》系列将纳粹德军脑洞大开了一下，无法接受战败命运的希特勒发动了丧尸部队来挽回战败局面，甚至不惜使自己也成为丧尸——这比手撕鬼子的脑洞要开的大得多。前两作早已奠定游戏的玩法基础与游戏的主题基调，第三作连同前两作的内容一起打包发售，这正是《丧尸部队三部曲》。

丧尸一向是能够让玩家们无道德、法律、人性压力去肆意屠戮的最佳目标，《丧尸部队三部曲》更是将其发挥到了极致。由于是三部曲的整合包，且由于三作都是《狙击精英》丧尸模式的威力加强版，游戏玩法没有过多的改变，舞台却由一个简陋的乡间舞台摇身一变成为一座宏伟的歌剧院，小到被尸潮席卷过的小村庄，大到充满丧尸的整个地铁站，一应俱全。敌人也从简单的德军士兵丧尸变成纳粹党卫军电锯男甚至是丧尸版的希特勒，为玩家杀得爽打基础。

《狙击精英》的敌人都是活人，因而基本都是死靶子或者有固定巡逻路线，玩家需要在战术层面上进行更多的思考，而如何干掉敌人并不是问题，反正我

右上图 多人模式为无聊的虐尸游戏开启了新的大门
左上图 X光动画仍在，也仍为打击感和观赏性服务
左下图 二战游戏必然离不开这种老套的地图式局势介绍
右下图 开场动画中恼羞成怒的希特勒启动了丧尸军团









们都是神枪手，每一颗子弹都能爆头一名敌人，如何在干掉敌人的同时不被其他敌人发现是《狙击精英》的最大难题。而且先杀哪个后杀哪个有本质区别，借助火车汽笛掩盖枪声是必修课，总之，《狙击精英》的主旨在于隐蔽中的点杀。而《丧尸部队三部曲》中的敌人都是活死人，一旦出现就会死咬着玩家不放，而且不再是单兵作战，成群结队更是家常便饭，《丧尸部队三部曲》中的战斗主旨则是如何利用现有的有限资源快速干掉一波又一波的敌人。

虽然玩法、道具、操控等方面完全一样，但换了敌人，游戏体验也有了翻天覆地的变化，玩家们最直观的感受就是游戏陡然变难了，其中最主要的原因在于敌人从死靶子变成了活靶子。在《丧尸部队三部曲》中，丧尸们不再老老实实的站着，而是无时无刻的都在摇头晃脑，这对一个以狙击爆头为主打的游戏而言简直是天大的灾难，每当玩家将准星套在丧尸头上就会发现丧尸一哆嗦，准星内的目标就从丧尸头变成了丧尸身后的树干，玩家手再一哆嗦一枪打过去，更是一种悲剧。加上游戏的气氛渲染足够好，阴郁的画面、恶心瘆人的丧尸嚎叫、狭小且有限的移动空间、大批量缓缓向你移动的丧尸，一种恐怖感和紧迫感由内之外从心底升起，再加上各种强力的Boss级丧尸那颇具压迫感的气场和战斗力，这一切都让瞄准丧尸脑袋而后扣下扳机这件事变得更加困难。看着逐渐接近的丧尸群，玩家会不由自主地扣动扳机，然而不爆头的话丧尸就会复活，往往会出现弹尽粮绝而仍有大量丧尸却仍向你缓慢移来的情况，那种无助与无力感在《狙击精英》中是完全找不到的，从这一点上说《丧尸部队三部曲》有很大进步。而且用简单的方法就将一款第三人称战术射击变成一款恐怖射击生存游戏，足够厉害。

丧尸先生，拍个X光吧，免费哟

《狙击精英》系列中最具特色的就要数为打击感与观赏性服务的“X射线”系统，当屏住呼吸在远处一击必杀的射击发动时就会触发子弹时间与子弹视角，一颗子弹从枪口中飞出，穿过树枝直接打入敌人的颅骨，击碎头骨后穿过大脑，脑髓液夹杂着血液跟随子弹的飞行轨迹喷溅而出，最后击穿后脑颅骨。当这一切展现出来时玩家的成就感与子弹的打击感飘升至最高，欣赏不同的子弹击穿要害的X光片也是游戏的一大乐趣，不过这精彩的暴力美学“X射线”系统







左图 你必须打提前量进行预瞄准，等丧尸把头送入准星之后再开枪，这才是爆头的不二门法
左下图 作为丧尸游戏而言如何能够少了电锯老祖？
右下图 为什么我觉得元首梳了一个樱木花道头？

放在《丧尸部队三部曲》中，却变了味道，突然变得滑稽起来：

不远处的低沉嚎叫声传来，卡尔·费尔伯恩停下脚步，端起狙击枪，通过瞄准镜查看远处的情况，随着视野逐渐拉近，一个黑色身影以怪诞的姿势缓步走来，弓着身子歪着头，一步一步。卡尔屏住呼吸来使身稳定，卡尔看了一下风向，稍微将原本瞄准黑影头颅的十字准星向右下方降了降，扣动扳机，一颗子弹飞出，准确的击中黑影的胸腔。子弹穿过肋骨，将左肺叶击碎，大量液体喷射而出，黑影缓缓倒下，卡尔面对镜头露出了猥琐的微笑，门牙上还留有一片韭菜叶。

“等等，不是爆头才能杀死丧尸吗？”“射穿肺叶也可以吗？”“这个丧尸倒下的姿势好萌啊”的吐槽在欣赏完X光片之后如滔滔江水般狂涌不止，当然更有子弹穿喉过肾的击杀方法——游戏依然沿用《狙击精英》的那一套系统，可敌人变成了活死人，加上滑稽的走路姿势，X光片效果完全没有正作中击中活人身体组织时的那种冷峻、萧杀和血腥之感，反而一种萌萌哒的萌感喷薄而出挡也挡不住，与恐怖气氛形成的反差令人措手不及，然而这正是游戏最喜感之处。

合作拍片的乐趣

《丧尸部队三部曲》同样保留了PVE的多人合作模式，一起合作为游荡在地图上的丧尸们挨个拍张X光片是一件非常惬意的事情，一方面多名玩家的参与降低了游戏难度，同时加强了战术与团队的作用，另一方面随着队友数量的增加，也逐渐降低了游戏的恐怖感。

虽然玩法没有变太多，但《丧尸部队三部曲》的多人模式与单人模式完全是两种不同的体验，加上友军伤害开关，让互相陷害成为可能，互相拆台比互相合作的乐趣更高，加上海量关卡，玩很久都不会厌烦。

结语

《丧尸部队三部曲》仅仅改换了敌人就变得不同起来，显然《狙击精英》系列还能有更多的发挥余地，我们有理由期待制作商能够拿出更新更有趣的点子，而不是老套的丧尸题材，虽然吧，《丧尸部队三部曲》的丧尸足够有趣。P

7

我如此奇葩只为你的转发
日本放置游戏制作思路

文| isblue





右 《猫咪后院》日文名直译其实是“猫收集”

放置类游戏一直是种比较小众的游戏，尤其在中国，它与如今游戏重度化浪潮格格不入，放置游戏也很少能够突入中国APP STORE的前列，总而言之它不吸金。然而在日本，放置类游戏却往往在众多重度游戏中杀到排行榜前列，积累到一定程度总能风光一阵，这也算是日本手游领域的一个特色现象，问题的关键是，那些日式放置类游戏总是显得有些“不正常”，奇葩的设定总是比正常的游戏要多。其中原因到底为何呢?

先说正常的：猫咪后院

《猫咪后院》算是日式放置游戏里难得一见的比较正常的游戏了。作为一款看起来比较正常的放置游戏，玩家要做的就是在一个居家后院里摆放上各种各样的道具吸引猫咪的拜访。这些道具包括逗猫草、袜子、毛线团、暖炉等等，当然也少不了投放猫粮。放置这些物品一段时间之后，你回到游戏之中，就可以看到有猫咪在你的后院中活动了，这时就可以拍下照片记录下可爱的猫咪形象。而到访的猫咪也会留下鱼干或金鱼干作为回礼（可以用这些鱼干交换更多的道具吸引稀有的猫咪来到你的后院）。

游戏的基本玩法就是购置物品——吸引猫咪——取得回报——再购置物品的过程，在系统上并没有特别花哨的地方。玩家可以为猫咪拍照，还可以给猫咪取名字，这些细节都体现了日本开发商注重细节的精神。然而问题是，系统如此简单的放置型游戏它怎么挣钱呢?

这种游戏的挣钱方式主要有两种，一种是游戏内购，另一种是游戏内展示广告。《猫咪后院》的内购自然是那些稀有道具，通过普通的方法是无法吸引某些猫咪到来的，只有使用某些课金道具才能吸引它们到来。对于图鉴收藏狂来说，这个钱往往是要花的。但花钱收集到了所有图鉴之后，就不会再有消费冲动了。而另一种游戏内展示广告的形式，在《猫咪

猫咪后院 ねこあつめ **开发** HitPoint **发行** – **发售日期** 2014.10 **平台** iOS/Android
售价 免费

后院》中藏得很深。游戏的主要界面里都没有广告条，需要点击设置界面，找到一只衔着纸条的猫咪图案才能看到。游戏还有人性化的提示“要看猫咪衔来的宣传单吗”。以广告显示为收益的游戏都恨不能把广告条贴到屏幕正中间去，《猫咪后院》却把广告展示藏得那么深，的确说明了日本厂商对游戏的理解与我们很不同。

再说国产的：新捕妖达人

《新捕妖达人》（之所以加上“新”字是因为版权问题）同样是一款算是正常的放置类游戏。正如游戏名称所展示的，游戏的主要玩法就是逮捕妖怪。玩家在自己的后院里放置一个用木棍支起来的竹筐（闰土乱入），在竹筐下放上诱饵。放置一段时间等妖怪聚集过来的时候，就拔动木棍用竹筐罩住妖怪。游戏抓捕妖怪的方式很复古，本质上是一个放置类游戏。游戏的背景非常日式，河童、雪女、一目小僧等都是日本传说中有名的妖怪。包括背景音乐（虽然曲目不多）都是日式和风向。这是因为游戏本来就是面向日本市场而制作的，定位于休闲与收集，为日本市场的口味量身打造。游戏后来引入中国市场，改名为《新捕妖达人》，在中国也取得了不错的下载量，倒是这家国产开发商的意外收获。

《新捕妖达人》在放置游戏的收益模式上并没有特别之处，依然是道具的内购与植入广告。内购的内容比《猫咪后院》要丰富，除了可以直接兑换游戏内货币，购买高级诱饵之外，还有加速道具、防腐道具等。游戏内值入广告则显示在更为明显的位置，除了固定位置的广告条之外，还有进入游戏时的弹出广告，游戏中还设置有小按钮，点击之后才跳出推荐广告。比起《猫咪后院》，本作的广告位置不但增加了许多，而且也更为暴力，当然你也可以充值成为VIP去掉这些广告。

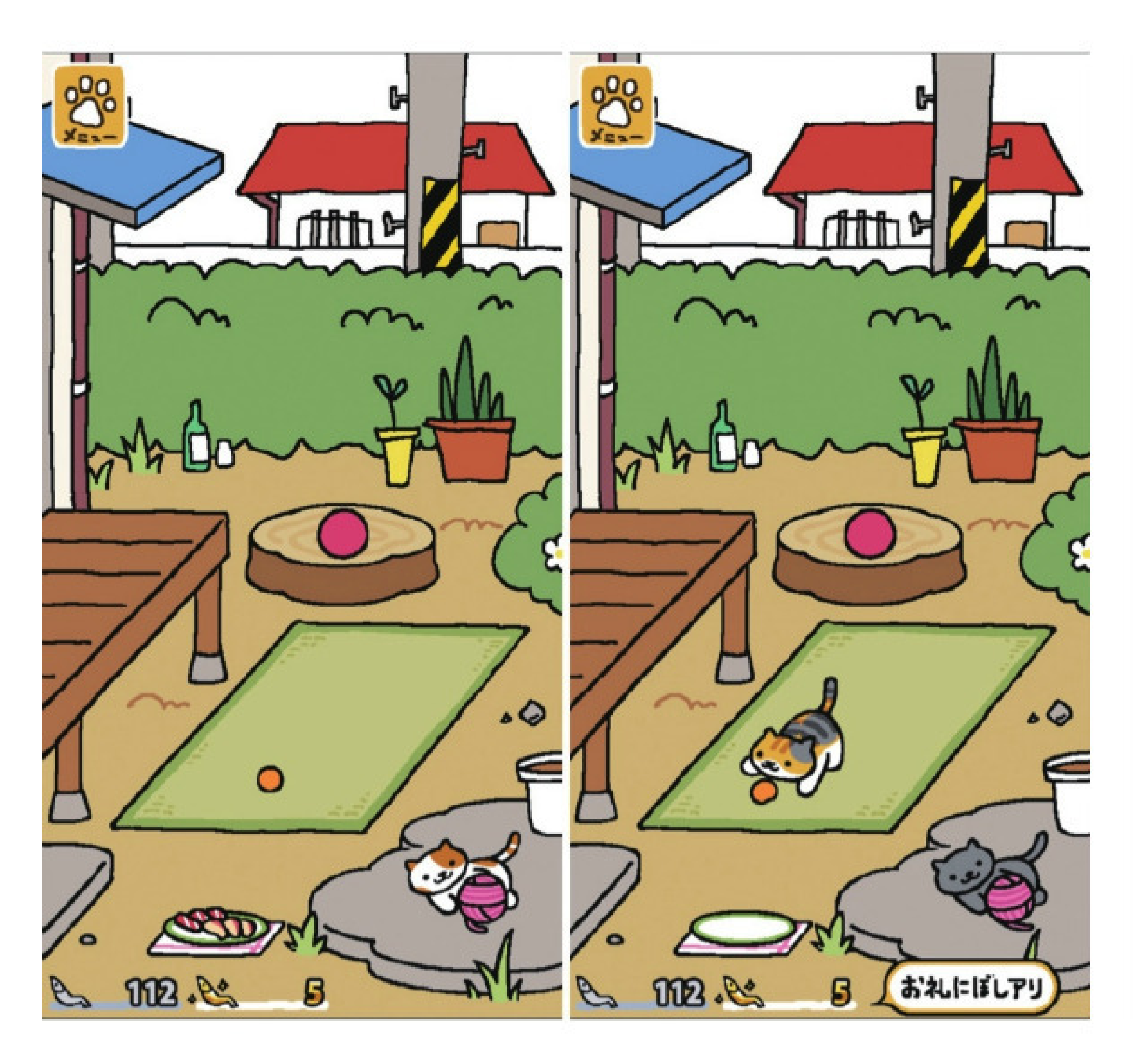
轻游戏、重传播

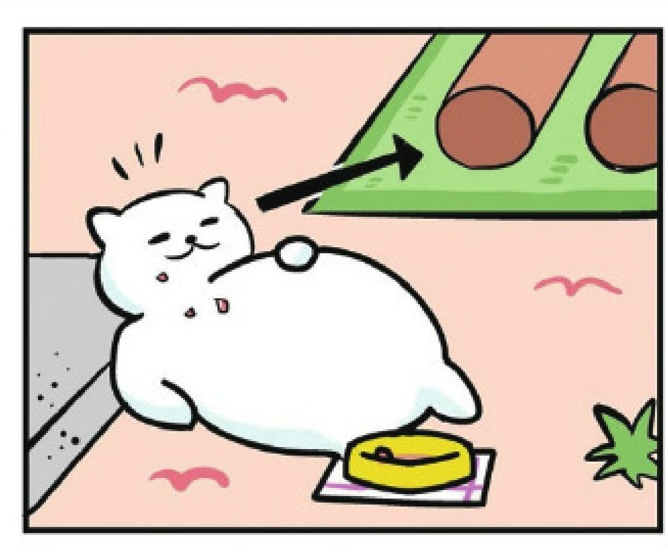
除广告之外，我们还可以发现一些《新捕妖达人》在日本运营留下的痕迹。最典型的就是玩家抓到妖怪之后就可以选择通过社交平台分享图片，分享就可以得到游戏代币的回报。可以说在日本，此类单机休闲游戏最重要的传播途径就是在社交平台上传播。许多放置类游戏内部几乎没有社交功能，游戏最终能爬上付费榜的前几名，社交平台的传播功不可没。导致这种情况的原因有二。首先是日本社交平台的用户高度集中，有相同喜好的人群往往集中在一个社交圈子之中，这就让一个定位精准的游戏传播速度非常快。其次是日本玩家注重原创鄙视山寨。在社交平台传播的往往是游戏画面与游戏人物，原创美术对玩家的影响力非常大，一组个性化的人物设计就能打动玩家下载游戏。对原创美术的欣赏再加上社交人群的集中，使得放置游戏在日本也有了自己的一席之地。某些日式游戏之所以在中国也能取得一定的影响力，也与它的这种传播特性密不可分。

中国二次元亚文化圈深受日本的影响，所以二次元圈子也形成了类似日本社交圈的特点，喜好相同的人群高度集中，对美术原创的要求甚至远高于对游戏系统的原创度要求。同时由于国内山寨横行的现实，中国的亚文化圈还有一个特点就是唯日本流行文化马首是瞻“只要日本流行的那就是高大上的”。这种观念一直存在于中国的二次元文化圈之中，许多有影响力的圈内人都非常关注日本的社交圈，并第一时间把日本的流行元素带到国内。本文所讨论的放置类游戏也是借了这股东风，在中国圈子里意外地流行起来。

当然，现在中国的二次元文化圈早就开始异化分裂。随着越来越多的公司杀入这个圈子（比如正版轻小说/漫画的代理出版社、正版动画的视频网站、正版游戏改编发行商），不同的公司有不同的利益索求，每个公司都在试图影响二次元人群的价值观念与口味

左 《猫咪后院》只有这一个场景，重点在于收集猫咪
中 游戏在社交平台上的传播引发有爱者创作同人作品
右 《新捕妖达人》先是在日本上市，取得不错成绩后来到国内









偏好，所以二次元人群早已不是铁板一块。当然这种分化的局面对于市场来说大概是好事。

中日放置游戏之异

说回我们的放置游戏。由于中国和日本不同的游戏文化，具体到放置游戏这个细小的分类中，就可以看出很大的差异。国产的放置游戏大约是在2014年下半年流行起来一阵，其中大部分都是自动战斗的国产页游通过放置游戏的方式搬到手机端，本质上依然是数值培养的模式。做页游的时候厂商好歹做一些画面模拟打怪吃血与掉金币，到了手游上，套一个挂机游戏的壳，连打怪掉钱的画面也可以堂而皇之地省略不做了，只留下金币、血瓶、输出之间的数值成长公式。而付费点，依然在人与人之间的竞争上。无法正面PK就设置各类排名激发充值欲望。

而日式放置游戏的思路则完全不同。游戏往往十分休闲，没有竞争元素，但强调收集要素。由于日式放置游戏往往没有太多内部社交，甚至常常是单机游戏，所以它需要依靠外部社交系统完成自我传播。这是它与中国放置游戏很大的不同之处。就如上文中的《新捕妖达人》那样，游戏回到中国之后不是通过渠道强推，而是自己寻找合适的社区，通过社区文章推荐去寻找自己的用户，最终也达成了不小的下载量，当然这个量级与依靠滚服的页游挂机游戏是无法同日而语的。

当然也不是说日本的模式就是好。日本放置游戏由于非常依赖外部社交平台的传播，所以很多游戏都试图通过变态、猎奇甚至惊悚来博取眼球，以期达到在社交平台大量传播的目的。这就导致在放置类游戏中充斥着大量的奇葩游戏。其中的“佼佼者”也往往被中国媒体引述，并成为批判日本低俗文化的“罪证”。

比如早前流行过一阵的《草泥马兄贵》，游戏中的喂养对象是一只草泥马（喂养的“饲料”就是同类），随着草泥马不断吃掉它的同类，它会变成各种奇葩的形态，整个游戏过程都充满恶趣味。由于《草泥马兄贵》在社交平台上的成功传播，后来以这种思路制作的游戏层不出穷，比如《鸟人》是喂养一只不知道会变成什么模样的鸟，从肌肉男到企鹅海豚都有可能。面向女性的则有《栽培少年》《食用男友育成》之类的放置游戏，都是以让人垂涎欲滴的美少年为卖点。今年又出现了《日本人形》这样的惊悚游戏。游戏中玩家要养成一个人偶，这个人偶会随着玩家投入不同的“材料”而变成各种奇葩甚至惊悚的形象。每一次玩家打开这个APP，都不知道自己会养出什么东西来。正是这种不确定性甚至惊悚，让游戏有了在社交平台传播的机会，引起大家的讨论。这些游戏往往都是轻内购，重传播的游戏。

这类游戏虽然在国内也会成为热点在贴吧、QQ群里传播一阵。但广大用户看过娱乐过之后就把它抛到脑后了。很少有人会去亲自试一试。与日本人的娱乐精神不同，中国玩家习惯在游戏中寻找比娱乐更多的东西（比如认同、成就、征服甚至恋爱）。说到最后，正是中日玩家截然不同的需求，才导致中日放置游戏呈现出不同的特性。有什么样的需求，就会有什么样的游戏。中国玩家群体中存在大量“惶恐”的玩家，现实中的不安转化为通过游戏去逃避或发泄。同样社会压力巨大的日本玩家则是通过游戏去休闲放松、娱乐或猎奇。这两种不同的需求自然导致了游戏制作者思路的不同。当然话说回来，在重度游戏当道的2015年，放置游戏终究只是小打小闹的产物，以放置游戏而成功的团队——无论中国还是日本——都琢磨着去做其他项目了。









左 游戏中设置了最传统的陷阱（闰土乱入）
中上 《鸟人》：未确认生物的育成物语
中下 《食用男友育成》：美少年化身蔬菜
右 《栽培少年》：美少年从土中来

《文明》新式玩法之 DomiNations

文 | isblue



4月份，一款带有浓重历史气息的游戏上架Google Play。这就是由Big Huge Games（原SecretNewCo）开发的DomiNations（下译《统治》）。游戏以成熟的COC为基本系统，并加入了许多历史要素，这就让一款仿COC游戏立即变得有趣起来。

说到重生的Big Huge Games就不得不提到制作人Brian Reynolds。他早年制作了《文明2》以及《半人马座阿尔法星》，后来离职创立Big Huge Games并制作了《国家的崛起》以及《帝国时代3亚洲王朝》等作品。在即时战略游戏衰落之后，他又曾任Zynga首席设计师。不过没过多久他就跳出来单干，创立的SecretNewCo很快得到了韩国NEXON的支持。以上种种经历使Reynolds对历史文化非常有兴趣，并乐于将这些“博物馆知识”应用到自己的游戏之中。此次开发的新作引入不同的民族与真实的历史发展时期便是体现。

游戏中玩家可以在希腊、日本、罗马等古代民族中选择其中之一扮演。不同的民族拥有不同的种族特性与特色单位，民族建筑在游戏中也有不同的美术表现风格。游戏的时代也模拟现实，玩家先后经历石器时代、青铜器时代、铁器时代等历史时期。在不同的时期，玩家可以建造功能不同的奇迹，奇迹建筑虽然耗费巨大，但能提供强大的能力。民族、时期、奇迹：这些历史游戏中我们熟悉的概念应用到手机游戏里，同样十分有趣。COC与历史的结合让这个奇幻的塔防游戏变得更具可玩性。

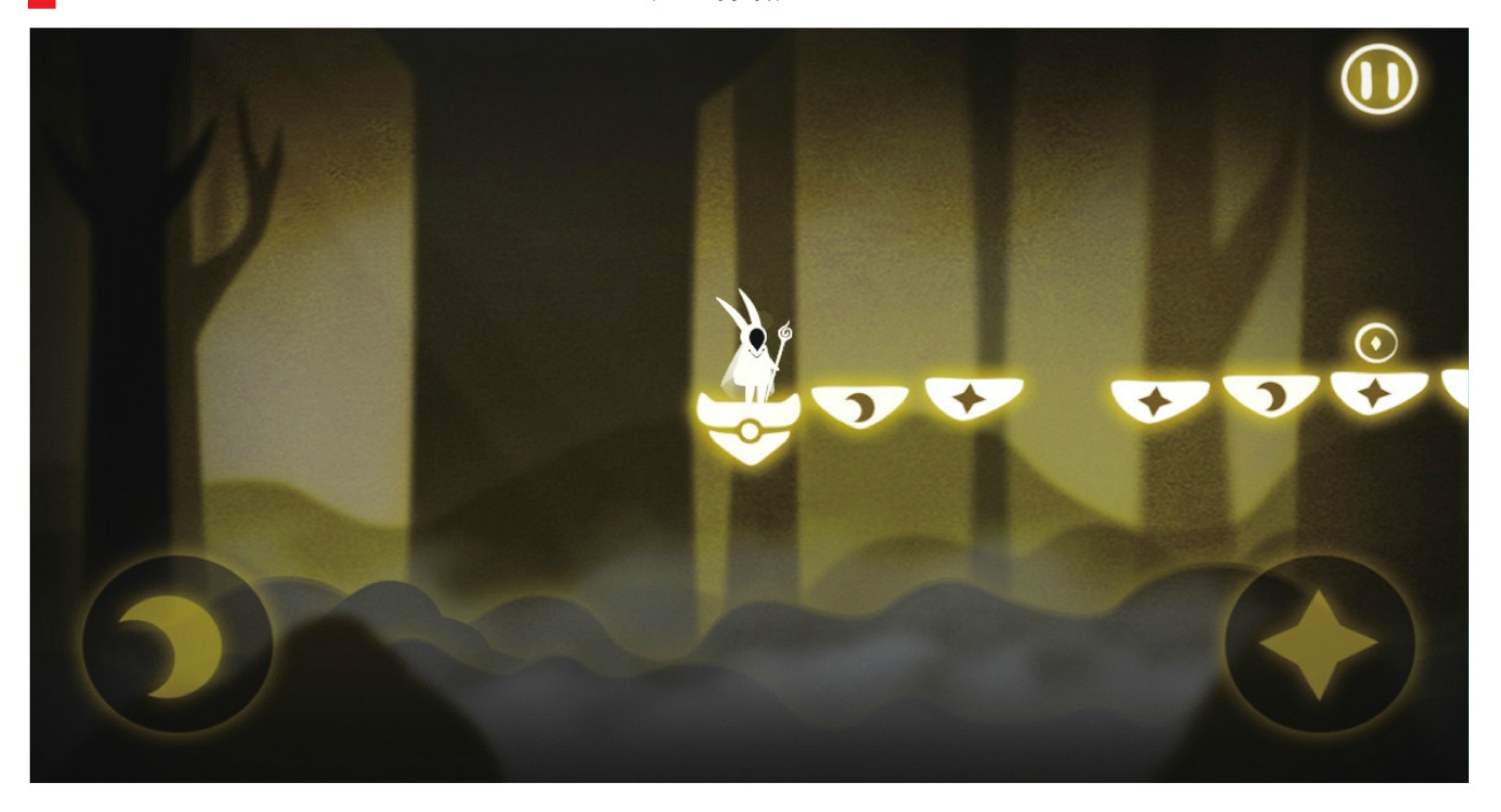
当然正如《帝国时代2》曾经遇到的问题一样，随着民族与兵种的增加，游戏的平衡性就难以得到保障。参考历史设计兵种特性当然十分有趣，相信制作人也享受其中的过程，但众多历史单位（游戏中还会出现英雄）难免出现重复与鸡肋。在《统治》这样一个强调玩家攻防对抗的游戏中，不平衡很快显现出来。从现阶段看，进攻一方明显处于劣势。

攻守之间的不平衡是本作最大的硬伤，与COC相比持续可玩性会差得多。随着玩家游戏的深入，冷门民族弱势兵种很快就会无人使用，游戏很可能从“各民族争霸”演变成“希腊大战”“罗马大战”。如何通过持续地修正或其他方式保持游戏的未知性与趣味性，是来到手游时代的Reynolds最大的挑战。P

统治 DomiNations **开发** Big Huge Games **代理** Nexon **发售日期** 2015.4
平台 iOS/Android **售价** 免费

《追光者》
文艺小清新，跑酷还是跳酷？

文 | 碧海银鲨



近日，App Store虽然大作集中上线，比如《炉石传说手机版》《聚爆》《光环：斯巴达进攻》等，氪金游戏更是接二连三地不断上线，但在这些大作狂轰滥炸之余，玩家们仍然对很多小品级的独立游戏有着特别的需求，苹果也会尽力帮助这些独立游戏开发者们的产品进行曝光，于是笔者便尝试了一下苹果在本周推荐的最佳App——《追光者》。

两位90后开发的独立游戏获苹果推荐

苹果编辑在推荐理由里介绍得很清楚：《追光者》如梦似幻的路途，步步惊心。在勇往直前跨越重重障碍的过程中，按错一个键便万劫不复。反复尝试和计算时机是抵达终点的关键，也不妨在途中欣赏游戏空灵的画面与悦人的配乐。

游戏是由国内一个名为“柠檬酱”的独立游戏工作室开发的，笔者分享后发现他们其实是2个90后的开发者组成的团队，点开查看他们以往的作品，全部都是非F2P的小游戏。《追光者》是最新的作品，名字起得很梦幻，毕竟光速是最快的速度，那么怎么让玩家去追光呢？

文艺小清新：小女孩于梦境追逐光芒

游戏采用了文艺清新式的背景设定：在一个小女孩的梦境中，她不断地追逐光芒，想要摆脱这无尽的梦境。但是在梦境中充满了隐藏着的危险。玩家需要利用月与星的咒语来控制她，引导她躲避危险，到达梦境的终点。

追光者 开发 柠檬酱 **发行** – **发售日期** 2015.2.11 **平台** iOS **售价** 免费

一个小女孩在梦境中追逐光芒，看起来与《纪念碑谷》中艾达公主在纪念碑的山谷中寻找自我救赎有点相似，或者与《地狱边境》中一个小男孩在地狱边缘寻找死亡的姐姐有点异曲同工，同时游戏中只有光明与黑暗两种元素，所以在画风上与《地狱边境》中的黑白风格也有点类似。

横版“跳酷”？简单独特的操作体验

《追光者》采用了横版过关的方式，目前共设置有90个关卡，而游戏自创了一种独特的操作方式，与其他的跑酷游戏区别开来，就是相当于在屏幕的左下与右下处引入两个虚拟按键，一个是星星，一个是月亮，可谓是星于月的交汇。这两个虚拟按键的操作方式看起来与《天天酷跑》很相似，但实际上差别很大，因为《天天酷跑》左边是下蹲，右边是跳跃，同时游戏一旦开始，人物便会不停地向右冲刺，而《追光者》里的人物虽然不会自动前进，但后面有黑暗的追兵，因此一旦开始也必须马不停步地按正确的方式不停地跳跃前进，同时也需要时不时地躲避黑暗之箭，以及一些黑暗的机关陷阱（这个倒是有些类似于《天天酷跑》或者是《地狱边境》，但这里的关键主要是讲究时机），游戏中人物的前进方式一直是在跳跃，因此这与传统的跑酷游戏有些不太一样，说是“跳酷”可能更准确。

而星星与月亮的按键只是控制人物正确前进的方式，需要根据前进道路上显示的形状来选择对应的按键向前跳跃，以避免被黑暗追上。这更类似于《别踩白块儿》里根据前路选择左右以避开白块区域的这种唯一正确的操作才能让人物安全地通过的方式，总之就是一个根据前进之路的提示考验反应力与操作的按键游戏，就这点来说更类似于音乐游戏的操作方式，而且游戏中强调的“时机”可以看作是“节奏”，正如《别踩白块儿》又名《钢琴块儿》，只要看作是玩家在弹钢琴时不按下白键就行。这一创新独特的控制方式在操作起来很简单，但其配合小清新的音乐与画面让游戏体验也很独特，直接到游戏中尝试一次就清楚了。

游戏玩法独特而简单，这也让其注定是比较单调的，虽然游戏设置了90个关卡，但在设计思路上都是一致的，那就是把握好时机与节奏到达终点，这使得它在玩家评论里被批判是玩法单调，而且为数不少。

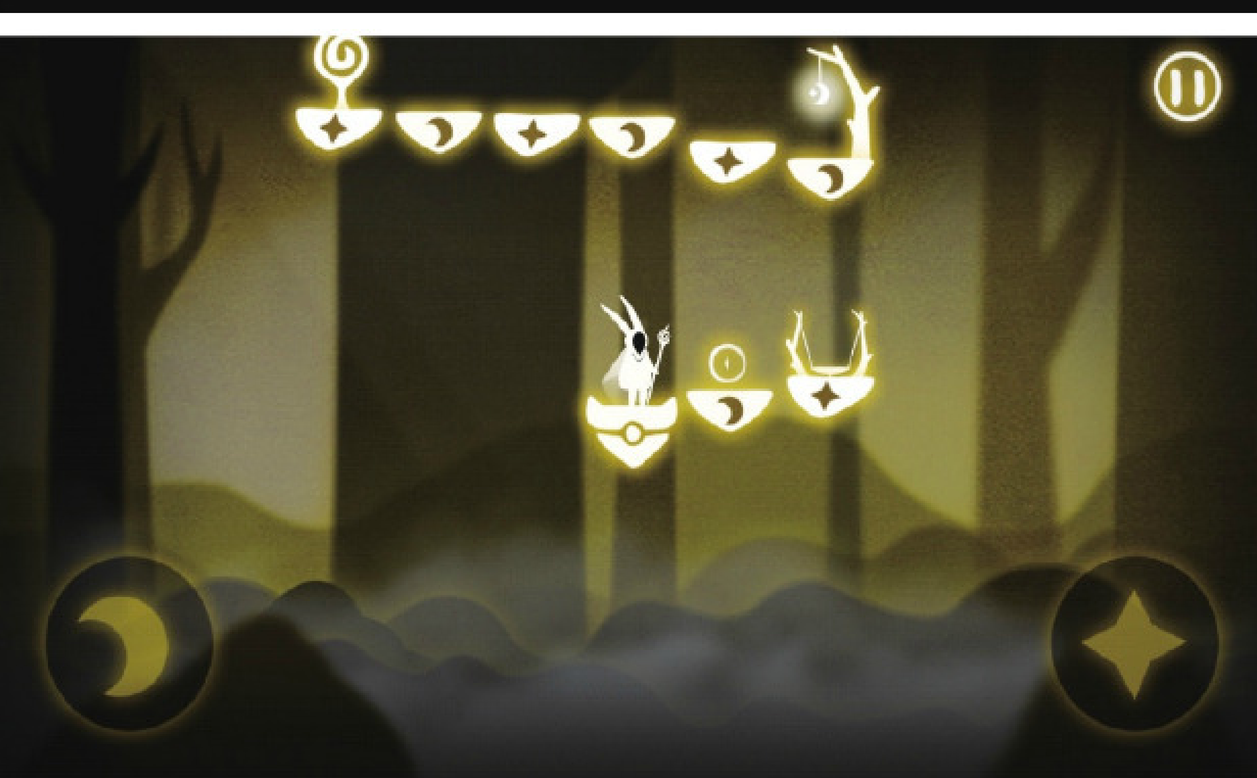
“逾32万人走出梦境”实现的目标

游戏是免费下载的，里面也没有内购，也没有广告，更没有花钱让中途死亡的人复活的收费方式，那么游戏的制作团队图的是什么呢？游戏中共有90个关卡，笔者一口气玩到第39关，然后才注意到游戏中提供有排行榜的功能，发现至今已经超过32万的玩家完成了通关（完成梦境）的壮举，虽然不清楚这个数字是国内还是全球，但相信能够坚持到通关的玩家都是从中获得了快乐的，而这也正是制作团队的目的，他们在游戏内容介绍里这样介绍自己：我们是两个疯狂爱游戏的人，专注于轻游戏的设计与开发，重视纯粹的乐趣，希望给玩家带来单纯而独特的游戏体验。如今无论从排行榜的通关人数，还是从苹果商店下的玩家评论来看，这款小品游戏都已经实现了制作团队的这个目的，即将纯粹的游戏乐趣带给玩家。P

左上 “柠檬酱”是由两名90后组成的开发小组
右上 “简单的游戏玩法，架设在了一个美好的梦境之上，给人完全不同的体验
左下 注意游戏左右下方的虚拟键盘，细致独到的设计
右下 游戏过关小女孩到达了终点









《糖果粉碎苏打传奇》
在糖果和汽水世界里的“拯救小熊历险记”

文 | 碧海银鲨

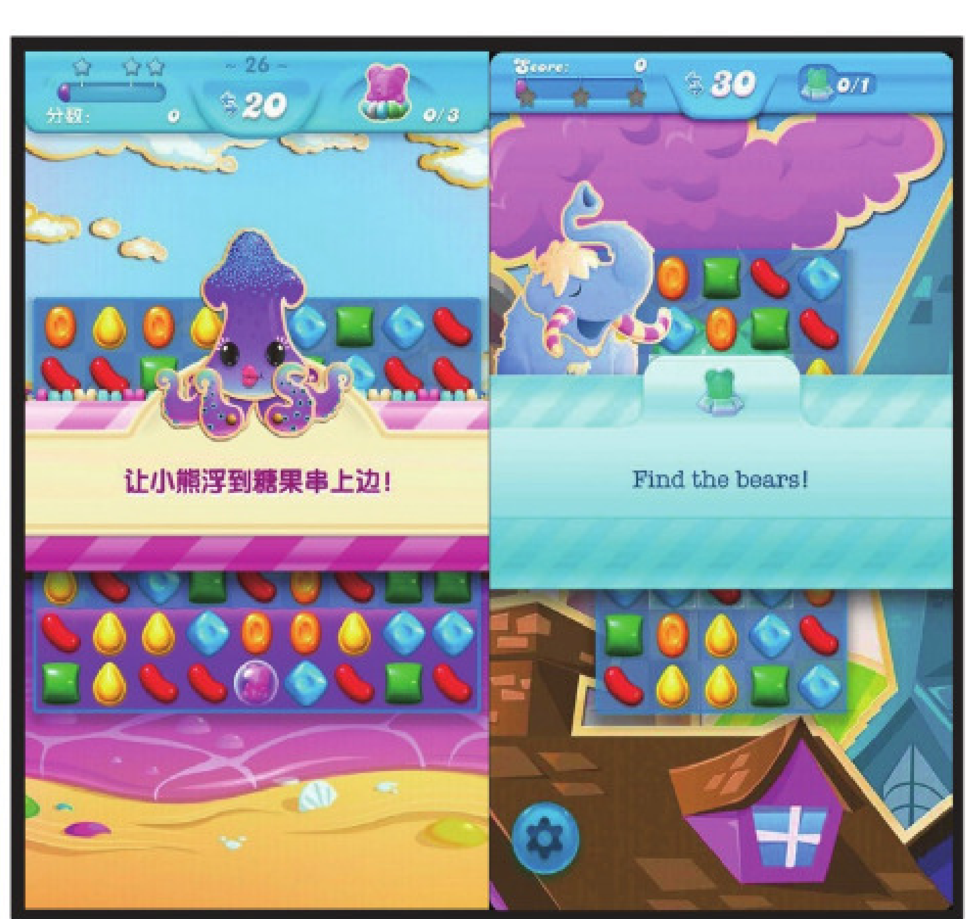
4月9日，由King制作的风靡全球的《糖果粉碎苏打传奇》中文版在iOS平台上线。对于这款作品，首先它是《糖果粉碎传奇》的姐妹篇，其次正如标题所言：在彩色糖果和紫色汽水的梦幻世界里的“拯救小熊历险记”。

King独自发行无推广 游戏上线当天静悄悄

这次虽然King破天荒地在国内发行了《糖果粉碎苏打传奇》的中文版，但却没有选择与腾讯合作，游戏中的社交元素只有一个排行榜和Facebook分享，而没有微信、QQ等推广。King最初版本的《糖果粉碎传奇》在国内最先只上架英文版，后来即使腾讯代理也因为错失良机导致在国内市场上表现并没有国际市场那般火爆，甚至不如其国内山寨品《开心消消

左 游戏似乎只和Facebook进行了合作
右 更多新玩法和新模式





糖果粉碎苏打传奇 Candy Crush Soda Saga **开发** King **发行** – **发售日期** 2015.4.8 **平台** iOS/Android **售价** 免费

乐》以及腾讯平台早期上线的《天天爱消除》，大概因为这个缘故，所以这次King独自在国内发行了《糖果粉碎苏打传奇》的中文版，可见其对国内市场的重视。但King却未进行市场推广，因此当天并没有引起国内玩家的注意，上线当天的App Store排行榜上不见其踪影，而且百度搜索《糖果粉碎苏打传奇》发现，百度指数没有收录“糖果苏打传奇”。不过由于游戏早已在国外市场火爆上线快半年了，而且成绩极好，因此苹果在中国区也给了首页精品游戏推荐的待遇，在2天后，终于在免费榜10多名的地方看到了《糖果粉碎苏打传奇》的身影。

全新汽水与新的糖果 换骨不换皮的姐妹篇

与《糖果粉碎传奇》一样，《糖果粉碎苏打传奇》仍然将游戏背景放在一个充满了糖果元素的王国，让玩家可以领略到一段童话色彩般的特殊探险旅程。游戏延续了与前作一样的地图式进度模式，让老玩家倍感亲切。但相比于前作，《糖果粉碎苏打传奇》加入了许多有关于“苏打汽水”的元素，比如苏打模式就是使汽水平面上升达到最顶端。苏打水的引入，是《糖果粉碎苏打传奇》与前作最大的创新之处，因为前作在消除完糖果之后会有新的糖果自由落体般地出现并填补空缺位置，但在汽水环境里，消除糖果后的空缺位置将由容器底部上浮的糖果来弥补。这一看似细小的微创新，带给玩家的感受却是在用几乎同样的玩法去玩一个新产品。除此之外，游戏在玩法方面还提供了两种全新的糖果组合方式：四颗同样的糖果呈正方形消除可以合并为鱼软糖；一次性消除七颗糖果就能召唤出变色糖。虽然表面上《糖果粉碎苏打传奇》的游戏连皮都没换，但在其引入了全新的苏打汽水环境，以及新的糖果组合方式之后，实质上玩法已经脱胎换骨，因此所有喜欢前作的玩家都不容错过它的姐妹版。

七大模式值得玩个够 “拯救小熊历险记”？

据悉，《糖果粉碎苏打传奇》目前的关卡数多达330个，新角色Kimmy将和老朋友Tiffi、Mr. Toffee一起陪玩家打通关。玩家还能一次性体验到7款乐趣无穷的新游戏模式，分别是：

泡泡糖模式：目标是消除画面中的泡泡糖，很棘手吧？不过有挑战才有乐趣。

蜂蜜模式：目标是解救被蜂蜜困住的糖果熊。在蜂蜜旁边进行消除即可解救糖果熊。每个空格显示的蜂窝数量表示完全消除蜂蜜需要的消除次数！

果酱模式：游戏开始时，糖果下方有一块果酱。每次成功消除糖果时，消除糖果所在方块会遍布果酱。你的目标是让果酱遍布整个游戏画面。使用特殊糖果时，所有消除糖果所在方块均会遍布果酱，例如条纹糖可以使整列或整行方块遍布果酱。

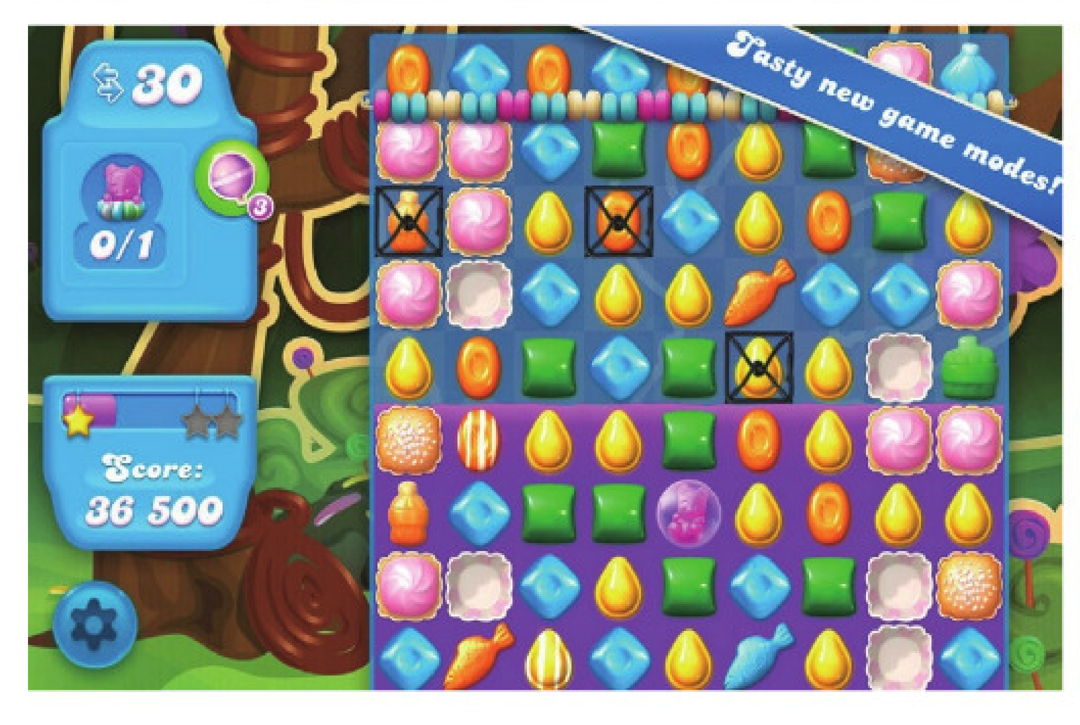
巧克力模式：甜蜜如其名，但巧克力游戏模式很棘手。这种糖果能够像野火一样蔓延到沿途的所有糖果。在巧克力旁边消除糖果，即可将其消除。

苏打模式：目标是使汽水平面上升达到最顶端。这是可以通过“炸瓶子”来实现消除糖果时，瓶子就会释放汽水。

·糖霜模式：解放糖果熊！在该游戏模式下，你可以看到糖果熊被困在冰下面，需要通过粉碎冰块来解救。解救了所有糖果熊，即可完成关卡。

泡泡模式：通过消除同色的糖果和汽水瓶，使水平面升高，让泡泡里的小熊浮到糖果串上面才能完成关卡。

从上面的七大模式中，可以看到蜂蜜模式、糖霜模式与泡泡模式都是在拯救糖果小熊，因此将其称为“拯救小熊历险记”也未尝不可。





上 游戏关卡画面，和前作差距并不大
下左 游戏加入了许多有关于“苏打汽水”的元素
下右 和前作一样，本作一样在试图向玩家营造“甜腻”的游戏体验

玩不腻的视觉错位《Back to Bed》

文 | 小小



在前一段时间，我们曾针对《纪念碑谷》这一款极富艺术气息的游戏做过一期关于“错觉图形大师”——埃舍尔的专题，纪念碑谷之中有许多场景和元素都借鉴与这位大师的作品。

在《纪念碑谷》之中，制作人脑洞大开，大玩“错觉艺术”拉到了一批甚至从前不怎么玩解密游戏的小伙伴，充分证明了艺术运用在游戏之中能产生怎样的奇效。而近期另一款出现在App免费榜上的手游，又让不少人找回了窝在被窝里大玩特玩《纪念碑谷》的感觉。这就是《Back To Bed》，一款关于“好好睡觉，别踢被子”的故事。

事实上，《Back To Bed》并不是什么新货。这款游戏在2013年就众筹开发出来，在2014年9月登录PC端以后也来到了移动平台。而近日《Back To Bed》从原本的25美元变为限时免费，也让更多的人了解了这款同样充满梦幻和想象的游戏。

游戏开始，开头画面上我们看到这样“诡异”的一幕，巨大的眼睛图案之中，一个“梦游者”在安静的行走。游戏之中玩家扮演的是一只有着人脸的小狗，为了让主人Bob在睡梦中能够安然回到床上，通过一个苹果来阻挡Bob的通路，最终将梦游时只能走顺时针路线的BOb引导回床上。

昏睡着的主人，长着人脸的小狗，和游戏环境十分不搭的“苹果”以及充满的视觉错位的场景构图，也许艺术就是在看不懂的同时让人感受到神秘的美感。相比于《纪念碑谷》，《Back To Bed》中利用“埃舍尔”画风的元素更加丰富多彩，也因此营造出更神秘的游戏体验。

但最终在人气和受欢迎度上还是《纪念碑谷》占了上风。原因在于《纪念碑谷》对“视觉错位”小把戏的结合更加紧密，而在《Back To Bed》中大多数应用在场景和氛围上，解谜之中的实际应用并不多，同时，《纪念碑谷》的风格更加清新，更能够吸引到各种类型的玩家。有时候不得不承认，越是风格明显，越容易向小众发展。P

梦游者 Back to bed **开发** Bedtime Digital Games **发行** - **发售日期** 2014.8.15
平台 iOS/Android **售价** 免费

迟来的代入感和游戏乐趣
《地下城堡》

文 | XxisBacK



游戏的全名是《地下城堡：炼金术师的魔幻之旅》。对于大多数只玩免费游戏的玩家来说，这款价值一元人名币的付费游戏也许略显陌生，但不管怎么样，游戏本身的价值绝对不止一元。

用手游厂商的话说，《地下城堡》是一款集合黑暗冒险风格、地下城、怪物、养成和建造等风格于一身的魔幻大作……嗯，事实上确实是这样，好在结合的还算不错，也算是突出了一水卡牌游戏的重围了。

刚刚进入游戏时你会觉得这是一个文字游戏，黑暗的背景之中不断出现的文字交代了主角的身世：作为一个炼金术师，被怪物疯狂追杀，最后地逃到了一个庞大的地下城堡，做起了城堡主人。

然后你瞬间就进入了养成建造模式，你需要通过采集资源和建造房屋来招募工人，形成自己的“产业链”，总体上说和大部分“农场类”养成建造游戏差不太多。处在这个时期的玩家会觉得游戏无比无聊，因为你建造的房屋，招募的工人仅仅通过最简单的数字显示在屏幕上，成就感几乎等于零。而且游戏之中最基本的资源是金币，有金币你可以在商店之中买到木材、石头等其他资源，而金币的获取途径……是靠点击屏幕上的“炼金”按钮实现，所以严格意义上点得越多，收益越多，是不是想起了《点击泰坦》？

然而关于这款游戏依然好评不断，原因如题，迟来的代入感和游戏乐趣。当玩家发展、建造了一大票建筑，并招募了几个冒险者之后，游戏才算真正开始。也就是在这个时候，玩家才发现：哇，原来这游戏还有个地下城呢！发现了这些之后，战斗、兵种、宝物，《地下城堡》的“地下城”本性终于显示出来。玩家在主城之中做的一切事情只是为一次探索做准备，当资源充分的时候，即可带着自己的部队进入地下城探索和战斗，怎么样，听起来是不是有趣多了？

如果你还不知道游戏乐趣在哪里，推荐你去玩玩上文提到的《点击泰坦》和另一款国产游戏《符石守护者》，《地下城堡》将这两款游戏中的元素缩了缩水然后拼在一起。《点击泰坦》的乐趣来源于“点击”+“挂机”，《地下城堡》在“建造养成”方面也加入了挂机属性，后台运行中的游戏依然会为玩家提供各式各样的资源。至于地下城上，《地下城堡》的设计理念和《符石守护者》十分相似，只不过没有复杂的怪物和系统罢了。

总的来说，如果你熟悉并且喜欢“地下城”和“建造”等类型的游戏，那么《地下城堡》的1元钱定价绝对物超所值，同时也提醒刚刚进入游戏的小白玩家，如果你在游戏开始时感到万般无聊，请坚持下去……过会儿就好了。P

地下城堡：炼金术师的魔幻之旅 开发 xu anping **发行** – **发售日期** 2014.9.3
平台 iOS/Android **售价** 1元人民币

《光环：斯巴达打击》中规中矩的续作

文 | 小小



作为大名鼎鼎的“光环”系列的衍生作品，“斯巴达”系列承袭了《光环4》的新设定与剧情，前作给4代的一众新角色提供了故事背景，而作为《光环：斯巴达突袭》的后续作品，《光环：斯巴达打击》则将重点放在了斯巴达四代战士们的战斗模拟训练上。本作很好地传承了前作的界面、操作等等内容，如果你从来没玩过“光环”系列或是对剧情并不感冒……其实这两款时隔两年的游戏差别并不大。

操作上，《光环：斯巴达打击》采用左右手软键盘的操作方式，左手控制人物行走，右手负责开火、击打、切换武器、手雷、和周围道具互动以及释放技能……相信各位已经能看出问题所在了。尽管大多数类似手游都将大部分操作放在右手边（不知道左撇子们玩起来感觉如何），不过像《光环：斯巴达打击》这样比例失衡对玩家来说确实是种考验。举个简单例子：游戏之中通过右手软键盘操控的开枪操作需要玩家准确地将光标从圆心划至边缘，本身这样的操作就已经极为蛋疼，再加上有些枪拥有按住蓄力发射能量炮的多种攻击方式，结果就导致玩家以为自己向敌人开枪，其实傻愣在原地。对一款双摇杆射击游戏而言，这样的操作设定实在谈不上理想，或许在PC上使用手柄的玩家会得到更好的体验吧。为了弥补操作上的某些不便，《光环：斯巴达打击》中加入了自动瞄准系统，不管是连发武器还是各种手雷都可以自动锁定敌人，从一定程度上减轻了操作苦手的痛苦。

虽然操作方面是个硬伤，但“光环”系列成熟的游戏系统还是让其成为一款内容很丰富的顶视角射击游戏。没有“等级”等RPG游戏的设定在一定程度上也增加了游戏的“爽快感”，玩家进入任务之前可以用资源升级自己的初始武器，从六个技能之中选择两个进行强化（一次性，再次进入时不保留），你可以采用平民打法，带着两把破枪进入关卡强行增加游戏难度；也可以攒一波大招瞬间变身高富帅，三两下KO掉Boss。

在关卡以及任务设定上，游戏没有太大的爆点，但也不是单纯的“突突突”，守卫据点、限定时间内逃出、运送关键物品等经典的任务模式在《光环：斯巴达打击》中都有体现。怪物和补给站的分布也让游戏的节奏紧张不拖沓。

总的来说，《光环：斯巴达打击》给人的感觉是一个老练但没创意团队的中上水平作品，抛开Halo的外衣，在移动端上的射击体验勉强可以给个八十分。至于游戏值不值40人民币，就得看玩家心中的“光环”到底有多大多耀眼了。

《光环：斯巴达打击》 Halo：Spartan Strike **开发** Microsoft Corporation **发行** Microsoft Corporation **发售日期** 2015.4.16 **平台** iOS **售价** 40元人民币

《梦幻西游手游版》手游做得比端游更酷

文 | 木然



上周受老朋友感召，下了《梦幻西游》准备一起怀旧，顺便也在手机上安了个《梦幻西游手游版》尝尝鲜。遗憾的是老朋友放了我的鸽子，导致我只能在手机上进行我的怀旧之旅，却也意外发现，相比陈旧的《梦幻西游》，《梦幻西游手游版》反而在用户体验和画面上做得更好，在游戏界，这也算是罕见的“手游做得比端游更酷”的案例吧。

目前手游版梦幻只提供六个角色，人设和贴图都做了升级，看起来更符合现在玩家的审美了。技能效果自不必说，当年惊艳四座的“龙腾”和“龙卷雨击”的手游版效果依然赏心悦目。经典NPC的造型改良保留了原本的形貌，只在细节上做了优化，以适应目前手机普遍达到720P的分辨率。建邺、长安这些大地图也做了简化，配合寻路系统（话说这东西应该就是《梦幻西游》首创的）做起任务来方便了不少。从画面表现来看，《梦幻西游手游版》在业界处于中上水平，独特的2D画风加上对老“梦幻”的继承，几乎能让每一个玩过老“梦幻”的玩家在第一时间喜欢上它。

门派方面，仙魔人三族仅六个门派，都是端游版的热门（大唐、狮驼、龙宫等），以后肯定还会再追加，但就目前而言也是够玩了。技能系统基本继承自端游版，根据玩家的前期收益调整了成长曲线，不过由于是免费游戏，经验上的限制还是比较明显的。封妖、捉鬼、师门、帮派任务的奖励都被大幅削弱（即使有双倍），跑镖系统也被简化为全自动，一天只能做3次，唯一升得动级的只剩下主线和每天前20个师门，到40级就能明显感觉到力不从心了。

总而言之，《梦幻西游手游版》还是令人满意的，最起码它帮我们实现了“在手机上玩‘梦幻’”这个当初的梦想。在同质化严重的手游市场中，我很庆幸网易拿出了一款有潜力成为“经典”和“良心”的作品，希望它的后续给力，切勿走入氪金和抄袭的俗套，只有这样，才不会砸了“梦幻西游”这块金字招牌。

梦幻西游手游版 **开发** 网易 **发行** 网易 **发售日期** 2015.1.23 **平台** iOS/Android **售价** 免费

我的城市我作主
模拟的城市与城市的规划



文 | 司小机

最近模拟游戏界出了一件大事，就是Paradox公司新出的《都市：天际线》（Cities：Skylines）大火了一把。这个仅有1GB大小的游戏将玩家又一次带入到模拟类游戏的世界中。我作为千千万万模拟类游戏的爱好者之一，不禁跑到里面逛了一圈，过了一把当市长的瘾。你问我难道还有其他当市长的经验吗？不瞒大家，我可是当过好几个不同“城市”的“市长”。只不过市长是“虚拟”的，我也只是在游戏中体验这种当“市长”的成就感。作为连城市规划专业的入门者都算不上的玩家，却要在游戏中面对这么多城市建造方面纷繁杂乱的问题，我们该如何解决呢？

第一步：如何学习最基础的城市规划知识

还记得我第一次当市长的时候是在EA公司出的《模拟城市5》中。第一次接触这类游戏感觉很不适应。大块的空地都要我一个人规划。怎么规划是个问题：道路的建设，居民区的设置，商业区的安排以及污染严重的工业区的安排……对于我这种之前完全没有城市规划专业知识的人来说，对这类游戏真是一窍不通，只能按照游戏本身的要求摸索。EA作为业内的领航者做了那么多年的模拟类游戏了，还是很了解大部分玩家初玩这种游戏时的不适应，于是一个强大而完整的新手教学环节就此展开。玩家通过引导一步一步地进入市长的角色，一步一步地学习“城市规划”的知识。比如居民区不能有污染，这样才能让居民过上愉快的生活；商业区要在工业区和居民区之间，这样既能满足居民们在闲暇的时候去逛商店，又能使工业区能够更加方便地给商业区运送商品。从新手的教学环节中就能学到许多关于城市规划方面的知识。

随着城市一步一步发展，玩家要面临更多发展上的问题：怎么让我的城市居民生活更快乐，怎么让我的城市平稳发展，怎么让我的城市能够拥有一个良好的财政……为了达到这些目的，玩家需要进一步学习更多更深层次城市规划方面的知识。改善城市环境使居民快乐，出资建立学校发展教育，建立完善的城市基础设施让城市朝着良好方向发展。量入为出，给居民一个合理的税率让财政不至于常年赤字……

随着城市更进一步发展，玩家在游戏中所能获得的规划方面的知识就开始变少了。原因在于《模拟城市5》一改此系列往日的大气作风，玩家被限制在一个大区域中的一小块地方发展自己的城市，而现实中的城市大都是占地面积非常庞大的。《模拟城市5》不符合现实的情况还有很多，最典型的还属交通问题。游戏中玩家通常会面对自己城市“全面堵塞”的情况。在现实中，谁也不想生活在一个交通堵塞的城市中，究其原因还是因为道路的种类选项太少，

还有不符合现实的车辆行驶路径。不过作为这一类游戏的入门体验，《模拟城市5》还是很合格的，最起码在游戏性方面合格。

第二步：开始着眼于城市中的人们的个体行为

束手束脚的感觉我可不喜欢，《模拟城市5》已经让我体验到了不一样的生活，让我有点欲罢不能。而另一款游戏《海岛大亨5》的画面效果和可玩性在《模拟城市5》之上。这个游戏系列也是一直在出新作，不过它的主题好像跟《模拟城市5》的不太一样：当一个岛主。

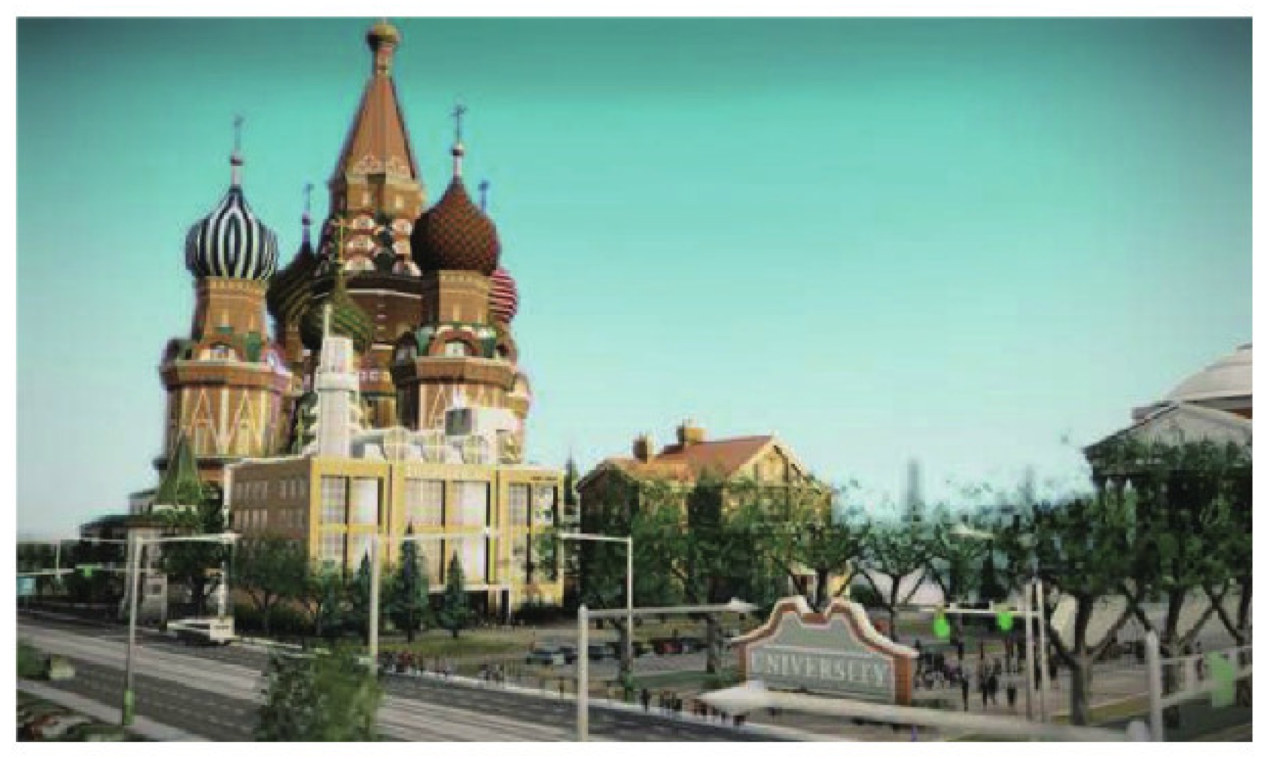
虽然身份从市长转变成岛主，但在游戏里都是让玩家建设与发展一座城市。从市长转化为岛主，差别还是有的。比如在城市建设方面就很不一样，《模拟城市5》中都是通过提升居民的欢乐度来提升建筑的等级与密度的。而《海岛大亨5》则是通过获得财政盈余、积攒人口来提升自己的等级，等级提升之后再开启相应类型的建筑。建筑不会自动生成，而是像传统的即时战略游戏一样采用玩家直接建造的形式。要想当好一个岛主，除了发展城市让居民安居乐业之外，还要应付岛内叛乱，抵御外敌入侵，更重要的是还要跟反对党争权夺利。这让一个模拟城市类的游戏中有了些许的政治因素，极大地增强了带入感。

在《海岛大亨5》中玩家经历城市的发展，时代的变迁，残酷的大选，叛乱的平定，入侵者的溃退，使我们的体验更加丰富，也收获了如何做一个岛主的知识：搞好建设的同时还要去修习如何为官当政掌权。在《海岛大亨5》中，最有意思的设定莫过于这点：玩家通过自己的政治决策去影响整个海岛的发展方向，将海岛模拟成为一个小型的国家是《海岛大亨5》与其他游戏所不同的地方。在城市建设方面，整座城市所有的建筑都是一样的。工业发展、农业发展以及商业发展靠玩家随便建造几幢相同类型的建筑就行了。虽然《海岛大亨5》拥有其他游戏没有的元素，但在城市规划方面做得确实不如传统的模拟城市类游戏。总而言之，《海岛大亨5》不仅在城市规划上对现实进行了模拟，也对城市中当权者的生活进行了模拟，这一点难能可贵。因为它已经开始着眼于生活在城市里的人，将他们视作为一个单独的个体，并努力诠释他们的行为方式。

第三步：用学到的入门知识去尝试发展一座大都市

看惯了政治斗争，厌倦了一模一样的城市，岛主之位暂且抛下，让我们重新回来当市长。于是另一款模拟城市类的游戏映入眼帘：《特大城市XXL》。不得不说这款游戏已经把模拟城市系列对于现实的模拟在当前发挥到了极致——道路选项更多了，可以修建立







上左：《模拟城市5》中拥挤的街道，交通的拟合度太低导致时常出现堵车的情况

上右：模拟城市5》中的大学以及特殊的景观建筑

下：经营一座海岛，做个与众不同的岛主

交桥了。整座城市的发展模式更加完善了，在工农业产品方面更加细化了，比如农业分区里有果园、肉类加工厂、蔬菜大棚等一应俱全。在城区规划方面设置了办公写字区，可发展的区域也更大了。还有就是基础设施的范围比较科学，若一座城市只拥有一个消防局，这样可解决不了整个城市的消防问题；若让一座好几百万人口的城市只有一所小学，这可不是一个好市长。所有的这些都比之前的两款游戏显得更加专业化，同时也让《特大城市XXL》更加切实地反映了现实。

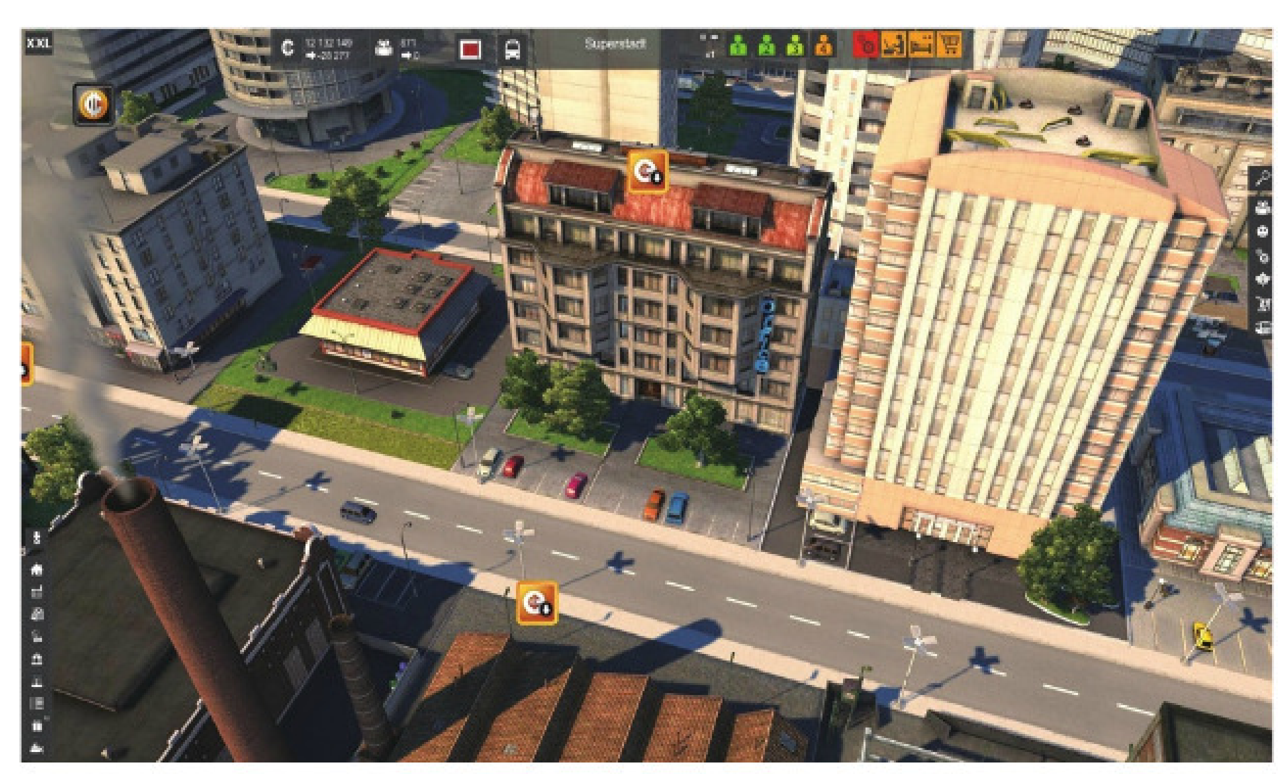
虽然是模拟现实的游戏，但游戏终归还是游戏，无法完全贴合现实。首先就是低密度的分区不能发展成为高密度的分区，反观现实，政府是可以改造城中村的，当然城中村的居民也有权更改自己的居住环境。其次就是建筑也应当有自己的发展，还记得《模拟城市5》中的建筑都是可以扩建与改建的吗？在《特大城市XXL》中这些都是做不到的。举个例子，好比建造一所大学，《模拟城市5》中就可以在大学内自己扩建法学院、医学院等，而《特大城市XXL》中大学就是大学，只是一幢建筑而已。这种设定虽然给游戏厂商节省了不少开发成本，可是现实中的情况却并不是这样的，我从没听说过哪个大学不能扩建的，当然有没有钱去扩建那是另一回事。

第四步：用经验和知识，独立建造城市

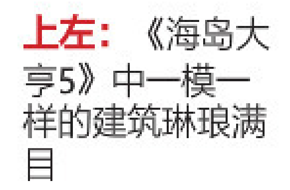
不得不说《特大城市XXL》的优化确实很成问题，在如此差的游戏体验下，最终还是叫人难以忍受，于是我又去玩Paradox新出的《都市：天际线》。这款模拟城市类的游戏是今年3月的一匹黑马，推出之后好评如潮。在我这个已经当过三次“市长”的老手看来必须要在这款游戏里留下一个脚印了。

这款游戏轻松简单的风格，对于已经拥有了一些城市规划知识的我来说，上手还是很快的。但之前没有玩过这类游戏的玩家可能就要花些时间熟悉一下才行，因为游戏根本就没有新手教程。在开始游戏之前，很难想像这款安装后只有1GB的游戏能展现出什么样的风采，不过游戏没让人失望，更加便捷的城市规划，更加广阔的城市区域，结合了《特大城市XXL》和《模拟城市5》的优点，同时又开创出自己的风格。我用了









上左：《海岛大亨5》中一模一样的建筑琳琅满目

上右：在特大城市中交通道路的布局尤为重要

下：《特大城市XXL》中广袤的土地可以让玩家大展拳脚

之前的知识和建设经验，没多久就把我的城市从一片荒野发展到高楼林立。

虽然《都市：天际线》很有特色，但问题还是有很多。首先就是《都市：天际线》既借鉴了《特大城市》系列的优点，但也继承了它的缺点：比如不能改建建筑，交通对于现实的拟合程度一如既往的低，建筑种类十分单一。从这里可以看出，游戏对现实的拟合程度不如《特大城市XXL》，在玩法上也略输于《模拟城市5》。

第五步：是单纯玩游戏还是用游戏去解决现实中的问题

这一路走来，从最开始一窍不通的城市规划门外汉，到现在能够认识到城市规划中存在的一些问题，并且开始找寻现有办法去解决它，这点已经让我们从游戏中走到了现实。在游戏中存在的问题，现实中真的存在吗？

在询问过相关专业人士之后，我发现这些问题是存在的，而在游戏中产生的问题则是现实生活中这类复杂问题的一个缩影。

单就市面上而言，“模拟城市”类的游戏还不是很多，所以这4款游戏在模拟城市类游戏中就是四根顶梁柱。从老牌EA公司旗下MAXIS工作室推出的模拟城市系列到现在的《特大城市XXL》《海岛大亨5》《都市：天际线》，这类游戏可以满足我们普通玩家当“市长”的愿望。谁都想按照自己的希望建造城市，从最开始的荒芜原野到最后高楼密布的大都市。模拟城市类游戏尽自己最大的努力将人类现代都市的发展过程呈现在玩家眼前，并由玩家亲手完成。这类游戏重在从复杂的城市建造与规划中抽象出一到两个要点，并以此形成核心，从而形成这类游戏所独有的玩法。正是如此才能让玩家通过在游戏中遇到问题后回过头来看现实，这类游戏在不经意间已然促进了我们知识的增长，促进了我们个人的进步。

可是游戏终究还是游戏，当前模拟类型的游戏尽管已经很努力地在描绘现实了，可是对于现实的拟合程度却仍然很低。就模拟城市这一类的游戏而言，现在市场还不存在一款游戏能够完全兼顾到现实中的方方面面。回顾以上四款游戏你就能发现，要不就是交通的拟合程度不够导致在莫名其妙的地方堵车，要不就是建筑设定太死板不能改建，还有就是不能同时兼顾城市的发展与城市中的个人行为。用游戏去解决现实问题这一条出路是好的，但是路还很长，还需要慢慢摸索。P

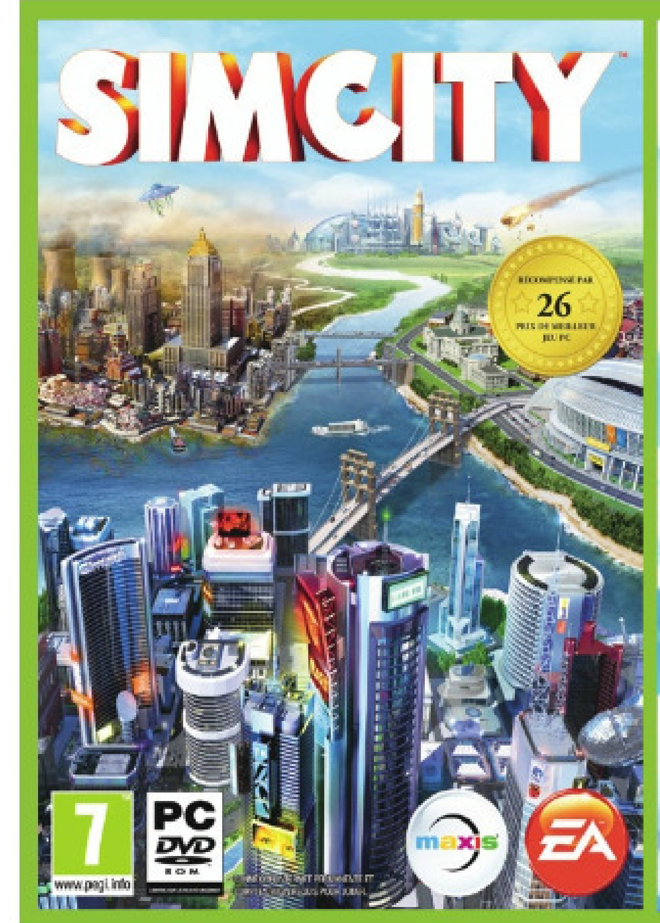
上左：《都市：天际线》中熙熙攘攘的街道显得那么的惬意

上右：《都市：天际线》中的广阔区域以及很多外观相同的建筑，略显单调

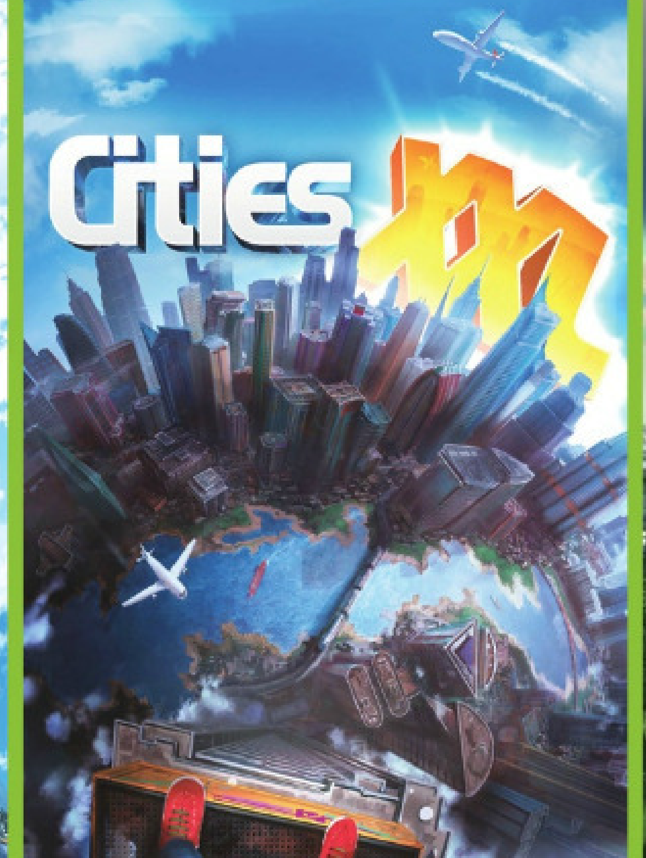
下：《模拟城市5》《海岛大亨5》《特大城市XXL》《都市：天际线》这四款成为当前模拟城市建设类游戏中的核心作品









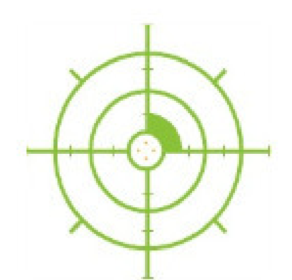






4月网游测试列表

名称	状态	开发	运营	测试时间
刀锋铁骑	内测	腾讯	腾讯	2015年4月1日
王牌对决	内测	IO Entertainment	腾讯	2015年4月3日
仙途2	公测	雪狼软件	巨人网络	2015年4月10日
太极	内测	阳光游戏	阳光游戏	2015年4月11日
勇者大冒险	内测	像素软件	腾讯	2015年4月13日
FIFA OL3	公测	EA	腾讯	2015年4月16日
镇魔曲	内测	网易	网易	2015年4月16日
新龙之传奇	内测	绿谷网络	自由网络	2015年4月17日
海战世界	内测	冰动娱乐	搜狐畅游	2015年4月17日
刀锋三国	内测	天赐无双	天赐无双	2015年4月18日
核心大师	封测	Soft Bigbang	搜狐畅游	2015年4月21日
怪物猎人OL	内测	CAPCOM	腾讯	2015年4月21日
将星诀	封测	上海雀虹	上海雀虹	2015年4月22日
反恐精英OL2	公测	NEXON	世纪天成	2015年4月22日
龙门虎将	封测	境界游戏	境界游戏	2015年4月22日
格子仙侠行	封测	青瓷数码	青瓷数码	2015年4月22日
神之浩劫	内测	Hi-Rez Studios	腾讯	2015年4月23日
魔幻英雄	封测	S2 GAMES	欢聚游戏	2015年4月24日
狩龙战纪	首测	传奇网络	搜狐畅游	2015年4月24日
兽人必须死	封测	Robot Entertainment	腾讯	2015年4月28日



月评

4月属于网游测试的传统高峰期，这个小高潮的形成当然要归功于腾讯在3月底召开的UP+2015。腾讯的UP+在每年的3月底或4月初举行。在大会上公布多款游戏的测试信息，而这些游戏为了互相之间不撞车，大都分布在4月份进行测试。如此一来，UP+大会结束之后的4月往往成为腾讯游戏的包场。多部热门大作都会在4月登场亮相，其中既有代理的作品如《王牌对决》《FIFA OL3》《怪物猎人OL》《神之浩劫》《兽人必须死》，又有原创作品如《刀锋铁骑》《勇者大冒险》《天涯明月刀》等等，其阵势足以压倒身后的竞争者。

面对腾讯掀起的4月小高潮，其他厂商也借势而为，比如畅游也选择在3月底召开发布会，并于4月开始了多款网游的测试，包括《核心大师》《狩龙战纪》等作品。而网易也在4月推出包括《暗黑破坏神3》在内的多部作品，争取在这个春天抢到属于自己的那一份市场份额。虽然现在端游市场最后的一点关注也随着端游手游化被转移到手游领域，但在这个4月，依然有不少有趣的游戏开始测试，将老玩家们的目光稍稍向新的领域吸引那么两下，也算是尽到了自己的义务。P



▲腾讯的《FIFA OL3》立足于建立一个球迷社区

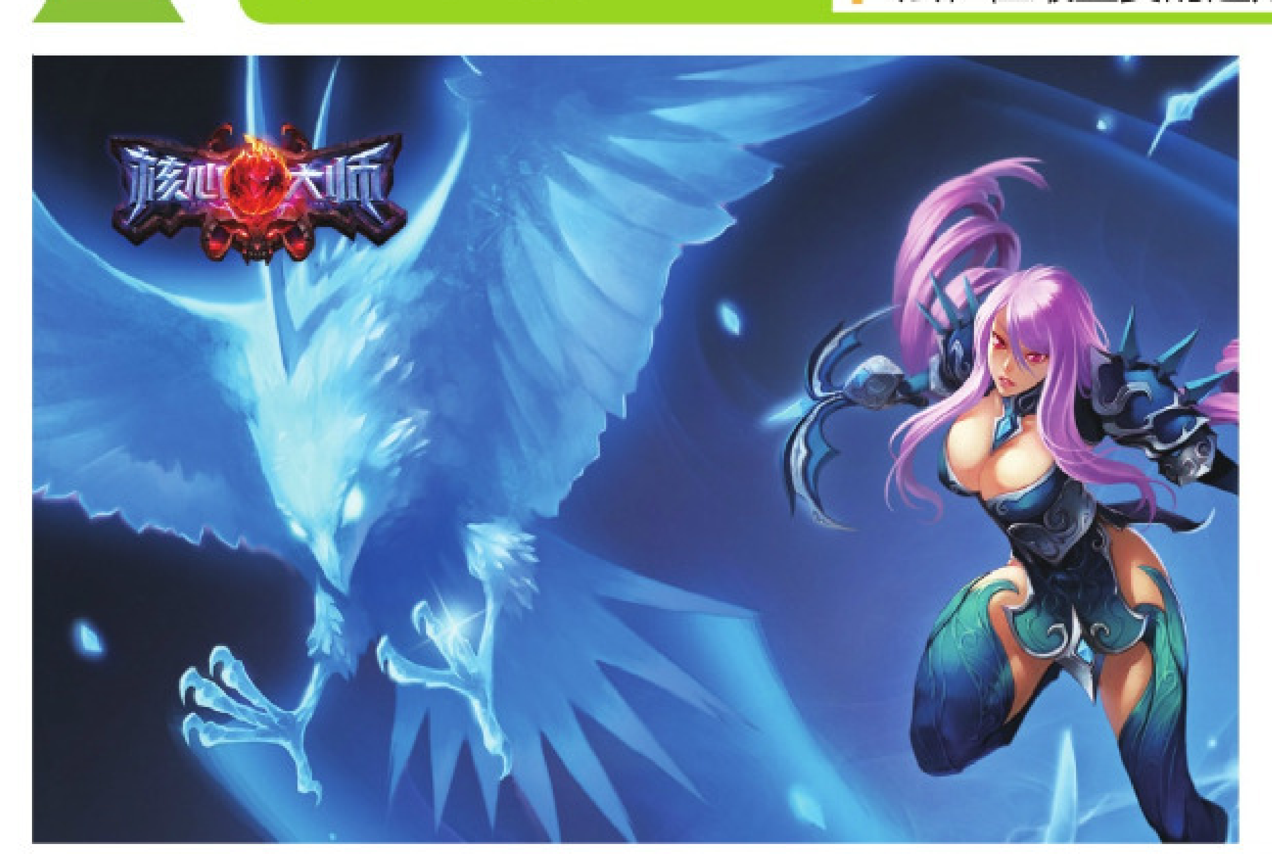
7

开发 Soft Bigbang　运营 搜狐畅游　状态 封测

核心大师

MOBA当道的如今，这棒子的量产作品虽然有许多玩法，但最重要的还是要有足够多的小伙伴去捧场。

诚意　风格　细节　完成度　画面



本作由韩国厂商开发，是一款MOBA类网络游戏。游戏的主体玩法围绕“核心”两字。玩家以4vs4的方式进行游戏，战斗的目的并不是推倒对方大本营，而是抢夺对方的“核心”。既可以通过杀死玩家取得“核心”，也可以打破建筑获得“核心”。这是一款强调PK与团战的MOBA游戏。游戏拥有种类丰富的英雄，具有自身特色的玩法，但再新鲜的玩法还是需要足够基数的玩家群体去支持。这是压在运营商搜狐身上的重担。没有IP的MOBA，世面上不需要第二个。

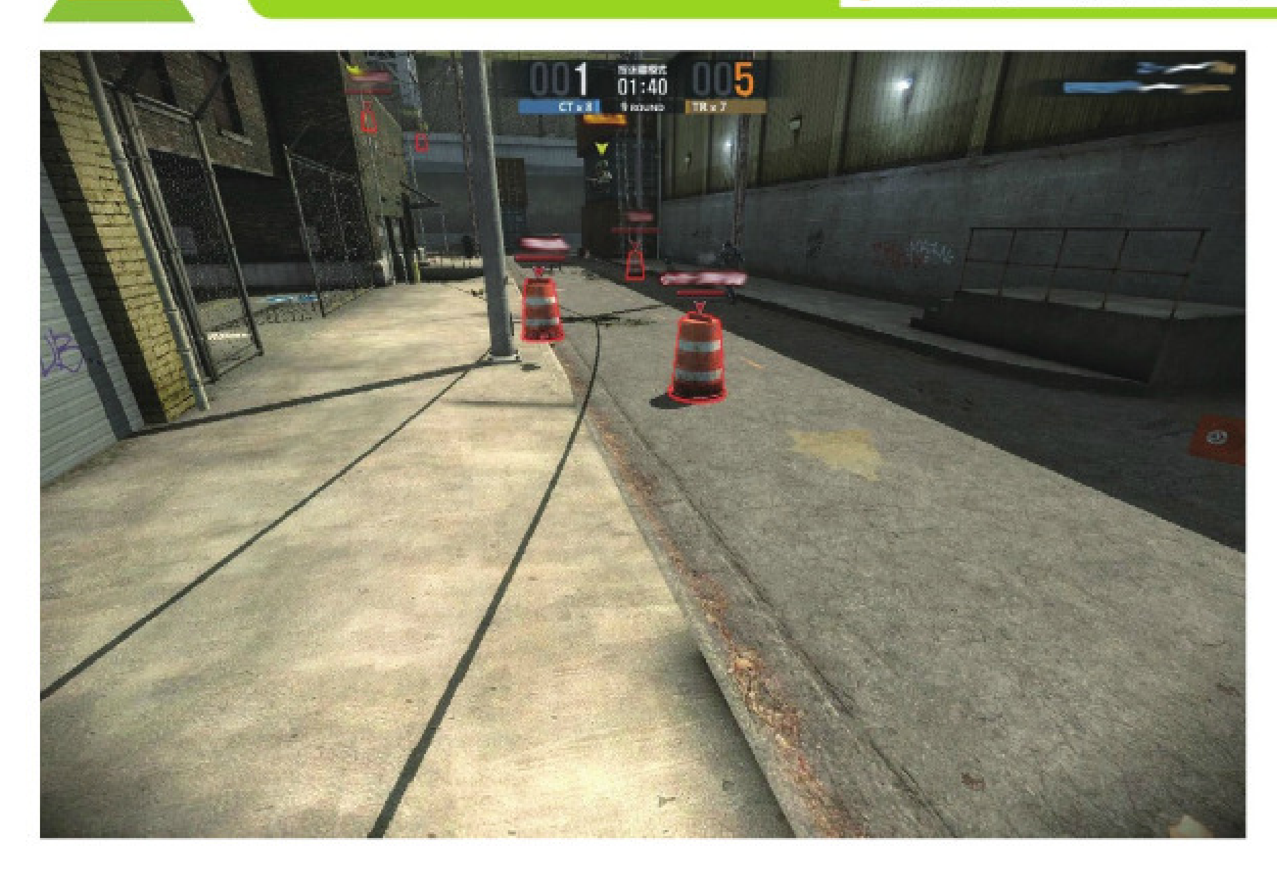
5

开发 NEXON　运营 世纪天成　状态 公测

反恐精英OL2

除了有一个响亮的好名字之外，它一无所有。事实证明小学生们只需要一款射击游戏就够。

诚意　风格　细节　完成度　画面



由韩国开发的这款游戏在韩国可是碾压了小学生枪战梦想的CF的（CF韩服两年前已经停运）。然而在中国由于运营商的实力有限，这款游戏一直没什么人气。现在推出2代，除了依然顶着“反恐精英”的响亮名字之外，本作在画面上没有《使命召唤》的精致，在玩法上没有《枪神纪》的娱乐性，在最重要的玩家基数上也无法撼动CF2.0的小学生们。游戏内也并没有特别的创新，与欧美的《战地》系列以及《泰坦陨落》无法相比。也难怪游戏只能在韩国一隅取得成功。



开发 青瓷数码　运营 青瓷数码　状态 封测

格子仙侠行

同一个游戏系统可以如此这般变着法儿换壳出游戏，不给这家公司拿IP真是浪费了人才。





这是一款Q版回合制仙侠游戏。游戏最大的特点就是游戏场景由一个一个格子构成。这也是游戏名称“格子”的由来。在每个场景中，玩家通过走格子来探索世界，触发事件，进行战斗。战斗则是45度角的回合制，熟悉这种战斗的玩家都知道，拥有这种战斗方式的游戏肯定少不了宠物养成。以上就组成了这个游戏的大部分内容。实际上这家公司已经出过至少三款以“格子”命名的游戏，只换人物背景不换游戏系统。该公司的换壳效率之高大概也是值得业内敬佩的了吧。

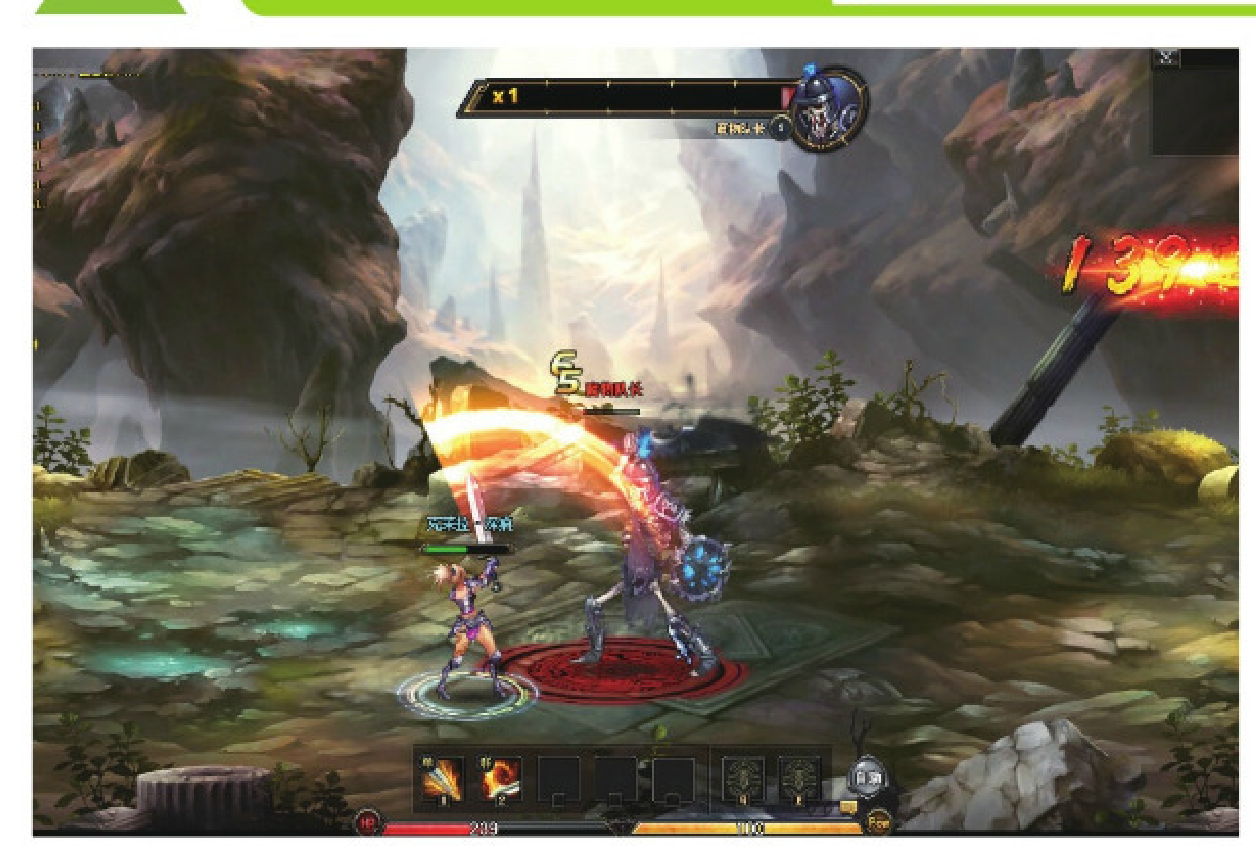
6

开发 第七大道 运营 4399 状态 内测

神之皇冠

站在页游的角度说它是一部精致的作品的确不过分，但也仅仅只是比同类强那么一点而已。

诚意 风格 细节 完成度 音乐 画面



这款游戏是第七大道去年主打的产品，号称动作页游划时代。实际玩起来，游戏在各处细节上的制作还是很用心的。包括读取界面的互动小游戏，人物着装的细节，任务指引的角色配音，战斗时人物的动作等，甚至法师角色的乳摇效果都花了心思做。然而抛开这些用人力堆出的细节，游戏本质依然没多少进步，属于半自动的数值养成类型。说好的“动作”游戏不见踪影。游戏中的玩法创新也基本停留在FC时代的水平。如此没有特色的游戏，怪不得也没能开出上千组服务器来。

7

开发 弘煜科技 运营 布鲁潘达 状态 内测

圣痕幻想2

以优美画面与精美人设为卖点，但系统有些守旧要烧掉大量时间，一款让人又爱又恨的游戏。

诚意 风格 细节 完成度 音乐 画面



由台湾弘煜制作的本作这已经是第二代。游戏的最大特色延续了一代，以精美的人设为卖点，无论是主角阵营的各位角色，还是各种由可爱怪兽组成的敌人，都传达出典型的萌萌日式风格。游戏虽然号称更换了引擎，不过游戏大部分场景依然依靠2D原画展现人物，在战斗中的人物均为Q版，实际上并没有3D引擎太多的用武之地。此外，游戏的建筑与战斗系统也是页游的老一套，从游戏系统上看本作更像是1代的加强版，看不到太多系统上的创新之处。

5

开发 成都闪游 运营 32wan 状态 内测

御魂天下

引擎多元化让一款游戏可以在多个平台上线，没有苹果就上安卓，上不了腾讯就上第三方。





用滥的三国题材噱头的SLG策略。但实际游戏中完全没有找到SLG在哪里。游戏的战斗系统是配合手游需要的伪ARPG。控制角色走位遇到敌人自动攻击再放几个技能，着实没有太多特色。其中最令人郁闷的一点是，游戏主体明明是色彩鲜艳的Q版风格，但在战斗场景中无论是玩家角色还是敌人都被笼罩在一层灰蒙蒙的颜色之中，大家都变成了张飞，感觉很差。大概这是由于游戏是从安卓手游版移植到网页平台导致的优化问题。这样敷衍了事的移植让人怀疑厂商的诚意。



观点

当舞蹈游戏搬上移动平台，你还能继续约吗？

文 | isblue

曾经有那么一款游戏引领了那个时代的“约炮文化”，当这种游戏类型来到移动平台，它还玩得转吗？

舞蹈游戏以其简单易懂的操作模式而成为一种门槛很低精通不易的游戏类型。自从久游代理了韩国经典舞蹈游戏《劲舞团》之后，这种游戏类型便在中国扎下根来，每年都有类似的作品出现。《劲舞团》以其上手简单而吸引了大量女性玩家，以这款游戏为主题的八卦也变得越来越多，在摧残了网吧无数的空格键之后，它成为了“约炮”的传说之地，诸如“一对翅膀约一次”的故事不时在当年还可以匿名的百度贴吧等地流传，改换不同的版本。

“约炮神器”之名最终没有落到别的游戏身上而选中了《劲舞团》并非是偶然。滥觞于《传奇》的中国网游一直强调对抗与攀比，这种原始欲望驱动的游戏对于女性玩家来说毫无吸引力，《传奇》类游戏当道，使得当年市面上的大多数网游并不合女性玩家的口味。这时有《劲舞团》这样一款休闲游戏出现准确地填补了这个空缺，成为2005年那个时代网游类型的重要组成部分。

上手容易适合女玩家只是《劲舞团》成功的条件之一，它没有像《弹弹堂》那样止步不前，而是从单纯的游戏演变为“约炮之地”，这就与其社交属性密不可分了。在简单的游戏规则之上，《劲舞团》拥有很强的社交属性。其实游戏一开始并没有特别强调社交，但对于这款游戏的玩家们来说，他们却对社交有强烈的需求。举个简单的例子，当年玩过这款游戏的人都知道“卡房”，也就是抢占游戏中特定数字的房间如“001”“520”等，这些特殊数字的房间在游戏系统内并没有特别的功能，但能够一直抢到并占有这些特别号码房间的人就有可能是服务器的名人。

结婚、家族、“舞林大会”这些关键词搭建了《劲舞团》的社交系统，当游戏中的社交系统无法满足玩家的时候，互加QQ好友甚至线下见面成为了必然趋势，而网吧则成为陌生人与熟人社交之间重要的缓冲带。《劲舞团》之所以有着那么多八卦传说，是因为陌生的玩家的确通过这款游戏建立了现实的社交，而久游凭借着社交的强大黏性，靠这一款游戏吃了10年，直到腾讯凭借《QQ炫舞》杀入市场。

《劲舞团》的游戏机制不仅使玩家上手成本低，也让游戏的模仿成本很低，腾讯依靠QQ的天然优势迅速将游戏社交平台转到了自己门下。到了移动游戏时代，这种易于上手的游戏类型自然也是腾讯移植的首选。

在将舞蹈游戏移植到移动端之前，腾讯首先在微信端发布了《节奏大师》音乐游戏，试水非常成功，《节奏大师》也成为微信第一波游戏中的标杆产品。有了这样的试水作品之后，腾讯坚定了在移动端继续推出舞蹈作品，而这部作品便交给了端游《QQ炫舞》系列的开发商永航科技，名为《全民炫舞》。

游戏推出时取得了非常不错的成绩，却在短短两个月内滑出iOS榜几百名开外。一个万能题材遇到万能的微信平台却落得如此惨淡的结果，的确让人大跌眼镜，媒体纷纷报道游戏失败的原因在于急功近利、测试不足、Bug太多等等。但在报道的背后表达的还是对微信游戏不再百分百成功的窃喜。

《全民炫舞》的失败，技术固然是一个方面，但移动端游戏的社交困境恐怕也是其中原因。在《劲舞团》时代就有许多人一开始只把游戏当单机玩，之后因为游戏中的种种互动才渐渐融入到游戏社交体系之中。然而现在的移动端游戏却基本没有真实存在的社交，结果就是玩家们真的在玩一款单机游戏。《节奏大师》的成功缘于熟人之间的互动，但对于《劲舞团》类玩家来说，他们要找的不是“失散多年的兄妹”，而是网络另一头的新奇陌生。这种需求，移动端的舞蹈游戏并没有提供。至少如今成熟的那一套来源于日美的手游社交体系并没有办法满足这种需求。

或许以上原因正是陌陌等App得以成功的原因。传统端游提供的陌生人社交场景现在交给了移动App来实现，将来移动端游戏还有可能将陌生人社交抢回来吗？至少陌陌现在代理的游戏依然毫无这方面的亮点。



塞满橙卡就能赢？关于炉石中的橙卡和牌组构筑

文 | XxisBacK



记得短短一年前炉石刚刚公测的时候，在对战中看到一张蓝色品级的“暴风雪”就能被其华丽的特效吸引，看到紫色等级的“炎爆术”就足够在电脑前呆呆地站上半天了。在那样一个缺少土豪的“年代”，我们看不到满屏幕的“砰砰博士”，看不到提着灰烬使者的“老佛爷”，也看不到自恋的“克尔苏加德”，大家对橙卡的印象仅仅停留在满足条件之后系统赠送的鱼人“老瞎眼”以及坑爹的大发明家“格尔宾·梅卡托克”。

随着新的版本和新的卡牌到来，《炉石传说》渐渐变成而了“土豪游戏”，我们早就习惯了从2费开始每回合都往台面上丢各种各样橙卡的“款爷”，那些没有橙卡的小伙伴们要么徘徊在天梯底层，要么只能顺应潮流砸锅卖铁。资料片“地精大战侏儒”中法师的神卡“不稳定的传送门”之所以会被水友们称为“橙卡传送门”，究其原因十分无奈：橙卡实在太多了。简单计算后发现，“炉石”现有橙卡数量超过所有仆从数量的百分之二十，五分之一的概率出橙卡，这几率低么？

那么，在大家多多少少都有几张橙卡的时候，在每套卡组中都加入橙卡一定是“炉石”新人都会做的事情：看，我这套牌里有橙卡，一定很厉害！事实并非如此。那么，应该怎样将橙卡和牌组很好地融合起来，发挥橙卡的最大作用呢？

从组牌原则说起

首先得说明一下，尽管游戏本身的“课金程度”已经越来越高，《炉石传说》的最终目的仍然不是搜集到所有的卡牌。你不能像WoW或者“暗黑破坏神”一样随便刷出一把神器就能无敌于天下，游戏最本质的敌人还是同样智商并不低于你的对手。所以，新手们最常犯的一个错误就是用品级来定义一张卡牌：你是紫的，它是橙的，所以你没有它强，所以我要把它加入自己的卡组。特定卡牌只有和卡组相结合才能准确地给出定义，这一点在任何“集换式卡牌”中都成立，对于“炉石”和“炉石”设计师更是如此。所以，如果你看到一张卡牌闪着橙色光芒，先别急着从自己的卡组里踢出一个倒霉蛋来：橙色品级只意味着它很稀有……或者是很有趣。

记得在2015年1月刊“极限竞技”中“今天，你炉石了么？”一文中，曾经在最后提到了一些自己对构筑牌组的小建议，今天会把它们中的一些拿出来细细说说：为什么不要把每张橙卡都硬塞进你的卡组里去。

“炉石”和其他卡牌对战游戏一样：组卡，对战，抽卡，进攻，胜利。让我们来看看每张卡牌在一局对战中所发挥的作用，为了简化分析过程，我们选择“天梯毒瘤”——T7猎。顾名思义，这是一套力求在7费回合前斩杀对手的卡组。如今没有了低费“秃鹰”+“放狗”组合的猎人过牌能力极差，在不计算过牌时，第七回合猎人能够抽多少张牌？先手的猎人十张，后手的猎人十一张。以先手计算，对方的总血量是三十，如果同样不计算回血的话，猎人每张抽到的卡牌平均能造成的伤害是三点。这就解释了为什么“狼骑兵”这张卡十分贴合牌组本身：上场就能打三点伤害，如果存活下来，价值翻倍。目标明确之后，接下来考虑到的问题就是“如何在十或十一张卡牌中抽到key牌”（PS：key牌即核心卡牌，体现卡组的中心思想），在这一点上T7猎给出的答案是：把每张牌都变成key牌。在卡组之中加入了所有可以加入的低费冲锋随从：两张“关门放狗”，两张“动物伙伴”（一定几率出冲锋猪），两张“奥数傀儡”，两张“狼骑兵”，一张“火车王”。三十张卡牌中总计九张带有（或可能带有）冲锋效果，也就是说猎人抽十张牌，会有三张带有“冲锋效果”，可以直接抢掉对手的血量。而计算任意一张“冲锋”单卡比如“狼骑兵”，第一抽抽到这张卡牌的几率是多少？十五分之一。而且这个几率会随着回合的推进逐渐增加（卡牌基数降低，几率相应增大）。考虑完卡组的核心思想、加入key牌之后，接下来做的事情最为重要：平滑曲线。经常看“炉石”大神对卡组分析的玩家一定不陌生“曲线”这个词。什么是卡组的曲线？举个例子：如果你卡组中的卡牌全部为1费，那么在10费回合理论上你可以出十张牌，但事实是从2费回合开始你每回合都可以出2、3、4……一直到10张牌，而每回合你只能抽一张牌，那么从4、5费回合开始你每回合就能用光所有的卡牌；同样，如果你卡组中的卡牌全部为10费，那么你只有在第十回合才能出第一张牌。这当然是两种极端且不可能的情况，但它解释了“曲线的含义”：通过合理的构筑，让一套牌在每一回合都有事情做。当然，再平滑的曲线也无法避免“卡手”的情况，但让卡组中各费用随从的数量平均一些可以很好地降低“卡手”的几率。回到T7猎，它的核心思想在于“节奏”和“抢脸”，所以卡组的费用消耗大多在3费以内，所以“暴龙王”这种虽然属性优良，但明显会造成“卡手”的卡牌我们并不考虑（事实上，许多更加丧心病狂的猎人甚至把“火车王”都踢出了卡组）。

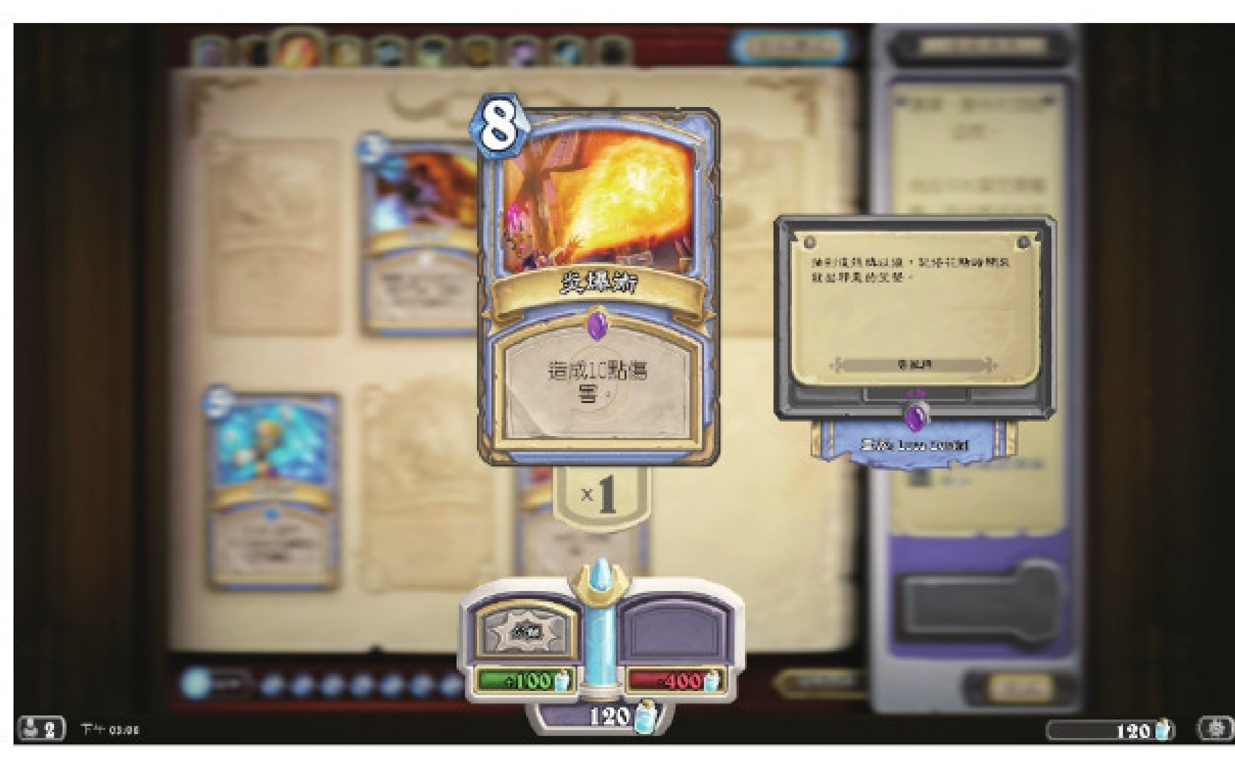
找到核心思想、加入key牌、平滑曲线，构筑套牌的大致思路。说了这么多，为的是得出一个简单的结论：任何牌组都是一个整体。所有三十张卡牌都围绕着核心思想运转，与核心思想贴的越紧密的牌就是key牌。T7猎简单暴力从另一个角度可以理解为对核心思想的完美发挥，每一张牌的目的都极其明确，结果自然是高强度和高胜率，即使是在没有橙卡的情况下。

左上： 请看“炎爆术”的费用，你就会知道那是一个多久之前的版本

左下： 还记得这个“话痨大叔”么，他的卡组就是全橙卡。结果呢？

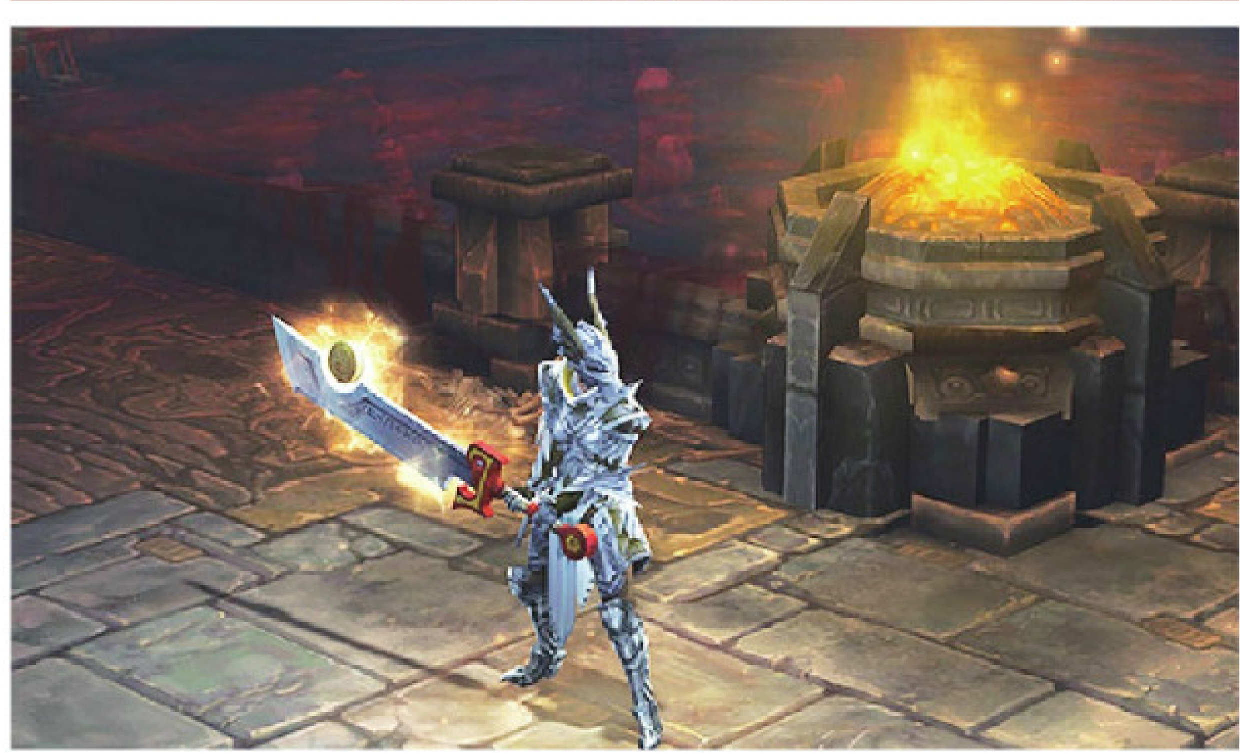
右上： 传送门这张卡有多变态就不需要我再赘述了吧

右下： 《暗黑破坏神3》中也出现了“灰烬使者”，这下牛逼了！











橙卡的局限性

接着，我们回到“橙卡”的话题上。除了职业专属橙卡以外，暴雪设计师在通用橙卡上有一个很明显的设计思路：广泛的适用性。也就是说几乎每一张橙卡都能在任何一各职业的牌组中找到立足之地：“火车王”可以被加入任何职业的快攻卡组中，“希尔瓦娜斯”是控场、后期职业的最爱，至于“砰砰博士”则更不必说了。这和橙卡本身的高单卡质量是分不开的，但玩家真正需要考虑的问题是：这张橙卡真的贴合这套牌组么？贴合度真的高到了无法替代的程度么？下面举例一些玩家在构筑之中通常舍不得丢掉的橙卡：他们并不是必需的，你还可以有其他选择。

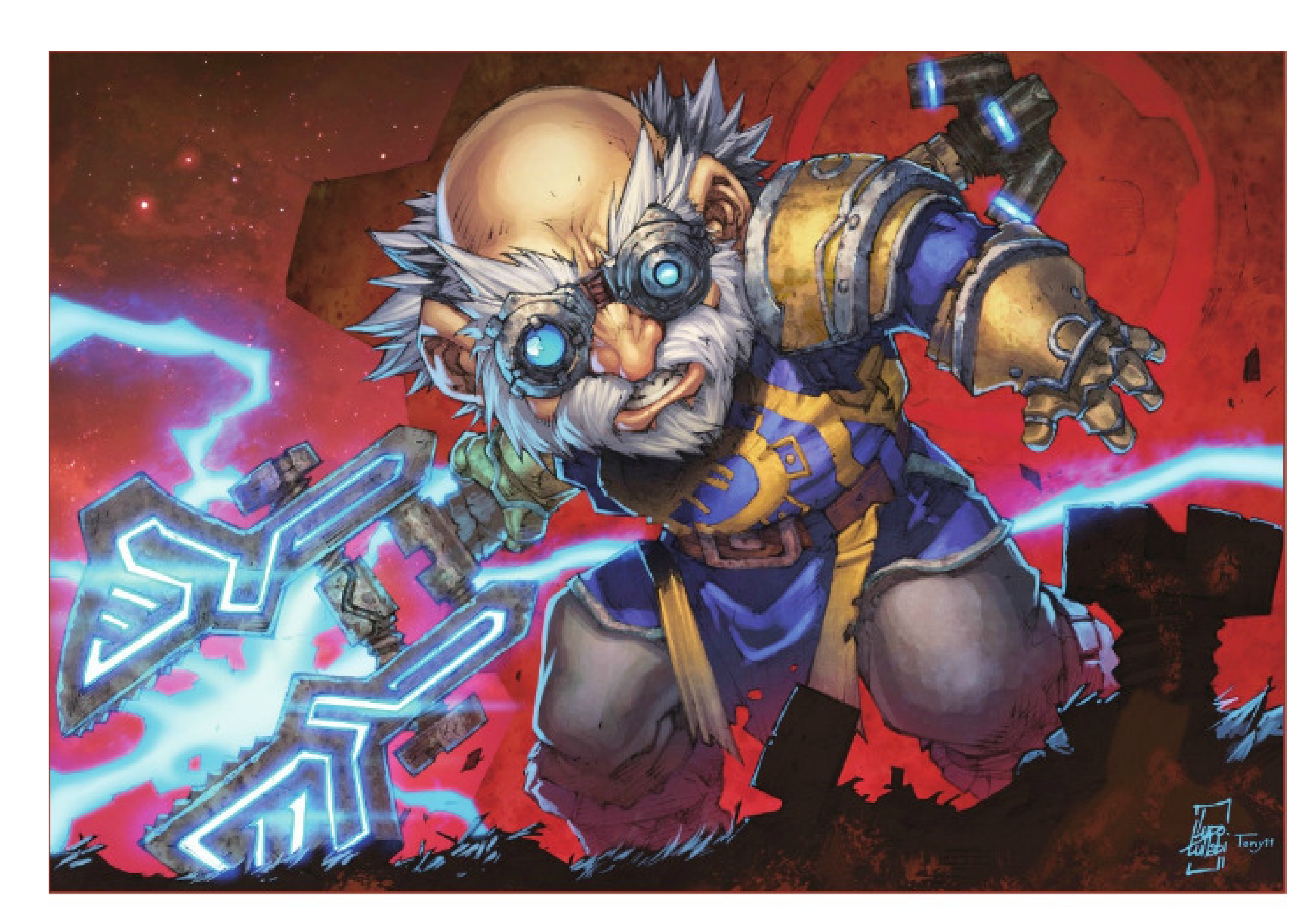
希尔瓦娜斯：

如上文所说，“希尔瓦娜斯”是一张除了纯快攻以外所有卡组都可以带的牌，“随机精神控制”的亡语确实十分好用。但请先别急着把它加入卡组，来看看我们都有什么其他选择。除了职业卡牌以外，6费比较实用的卡牌有“加基森拍卖师”“凯恩·血蹄”“飞天载人魔像”“银色指挥官”以及“黑骑士”。其中“凯恩·血蹄”以及“飞天载人魔像”强调站场；“银色指挥官”和“黑骑士”冲锋、消灭嘲讽的技能偏重进攻；而“加基森”的覆盖范围更小，偏重低费法术过牌。相比之下，“希尔瓦娜斯”的战场不稳定，进攻也并不出色，更没有过牌能力，能力相对中庸。除了能够有效“降低”对手的智商以外（希尔瓦娜斯的特殊能力使得对手往往需要考虑很久的时间），没有特别突出的地方（当然也没有什么软肋）。如果你希望你的牌组更有针对性，“希尔瓦娜斯”绝对是一张可以被换掉的单卡。

克尔苏加德：

冒险模式中“纳克萨玛斯”的最终Boss，也是一张技能十分华丽的橙卡：复活本回合中所有死亡的随从。高实用性的异能让“克尔苏加德”适合于任何一套后期卡组，同时6攻的身材也让其很好地躲开了“王牌猎人”的射程。

但仔细分析，“克尔苏加德”是一张优势时才能发挥作用的卡牌，它需要你的场上已经存在一些仆从，再上场之后完成主动交换来赚取卡差，在劣势时基本只能看做用来骗解的对象，这是“克尔苏加德”的缺点。但真正想说的是，“克总”不能作为任何一套卡组的key牌。我们并不知道（或是还没开发出来）任何一套卡组是以“克尔苏加德”来作为核心的，这就回到了之前的话题：每一张牌都要尽可能贴近核心。所以如果你的牌组是后期牌组，而可用卡位又比较宽裕的话，那么“克总”是不错的选择；但如果你一定要用“克总”换下一张“老司机”或者“圣疗术”，效果就没那









左上：可怜的格尔宾·梅卡托克，被做成了这么一张逗比橙卡

左下：“没人比她更渴望死去”和“希尔瓦娜斯”的卡牌技能十分搭调

右上：先别说猎人“脏”，看看T7猎牌极高的卡组执行力

右下：同样的，“动物园”卡组的高强度也来源于简单的核心思路

么好了。

洛欧塞布 & 砰砰博士：

这两张橙卡应该是目前天梯环境中使用度最高的橙卡了，也同样是适合任何卡组的高质量随从。“洛欧塞布”在斩杀和防斩杀上有奇效，而“砰砰博士”则是有效的返场利器。然而，大多数橙卡都分布在6费和8费之后，“罗欧塞布”和“砰砰博士”则正好各早了1费。这才是这两张卡牌的“核心竞争力”，在5费和7费回合（特别是7费回合）中，“洛欧塞布”和“砰砰博士”都是最强人选，基本没有其它可替代的卡牌，所以在曲线覆盖5费或是7费的牌组之中，都没有理由不带这两张卡。如果暴雪真的想要削弱“砰砰博士”，只需要再将其上升1费，让它和其他的8费橙卡竞争去吧。

职业橙：逗逼or新思路？

最后，我们来看看各个职业的职业橙卡。和通用橙卡在设计上所做的“中规中矩”不同，职业橙卡中我们能看见许多“不知所谓”的逗逼卡牌。

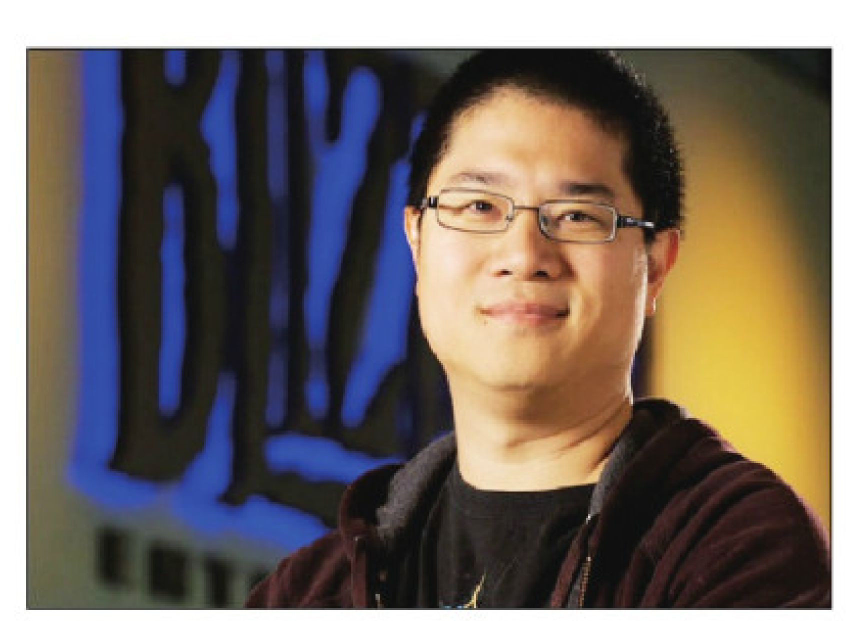
最值得一提的可能是战士的新橙卡“钢铁战蝎”。这张卡在刚刚进入玩家们的视野时所有人都觉得“实在太强了！”，可如今呢？没有任何一个战士会把这张卡加入卡组：本来就和战士拖后期的思路不相吻合，同时又占据着战士5-6费这两个很关键的卡槽（淤泥喷射者、盾甲侍女），这种看似华丽，实则没什么用的卡牌没过多久就被玩家识破，冷落在一边。类似的橙卡还有法师的“烈焰巨兽”，德鲁伊的“玛洛恩”以及猎人的“加兹瑞拉”等等。

脱开了“每个职业都能用”的框架，暴雪设计师在职业橙卡的设计上更加富有想象力，也因此带来了一些新战术。在“机械法”出现之前，很少有人会给法爷带一张“安东尼大法师”，很多人也认为它的用处并不大。但“零件牌”的完美贴合使得它成为了“机械法”的核心，只需要7费的好身材，从8费开始你就可以疯狂的“生产火球”了。同样，术士的“马尔加尼斯”则成为了“新版恶魔术”崛起的契机，介于“动物园”和“大王术”之间，曲线更加平滑的“恶魔术”正在慢慢成为主流。

所以这些“职业限定”的卡牌，才更加有可能和希望成为某一套卡组的key牌，而那些现在还被搁置在一边的，往往也影藏着一些新的战术和套路，如果你想成为某一套牌组的“开发者”，那么从职业橙卡上找灵感也许是不错的选择。

写在最后：

3月23日，中欧对抗赛落下帷幕，今年的成绩并没比去年好上很多，丁磊财大气粗掏出的法拉利也没能落到中国选手的手上。究其原因，不是练得少，更不是智商低，而是原创性的缺失。欧洲选手屡屡拿出我们从来没见过的卡组，国手们自然很不适应。这篇小文，除了介绍一些卡牌构筑思路以及对橙卡的分析之外，更多的还是希望国服玩家们能够自己原创卡组，不要为了胜率简单地抄袭别人或是无脑地加入橙卡。









左上：执行制作人表示，“砰砰博士”需不需要修改还要观察一段时间

左下：“洛欧塞布”的强大之处在于5费的身材好过大多数同类仆从

右上：自恋的克总，却并不能成为任何一套卡牌的核心

右下：“玛尔加尼斯”成为了“恶魔术”崛起的契机

知识线

●游戏名称：Cardline ●中文译名：知识线 ●游戏人数：2-8人 ●设计者：Frédéric Henry
●出版公司：Asmodee等 ●出版时间：2012-2014年

知识线（Cardline）是三款游戏的总称，这三款游戏分别是《知识线：动物篇》（Cardline: Animals）、《知识线：旅游篇》（Cardline: Globetrotter）、《知识线：恐龙篇》（Cardline: Dinosaurs），译名是我大致翻的，这三款游戏已经或者应该即将有繁体中文版推出，大家可以对照购买。

看到Cardline，估计有很多人会想起Timeline，是的，这两个游戏系列确实有相当多的共通之处，首先是设计师是同一个人，其次是玩法机制类似，第三是游戏的主要组件——卡牌及游戏的收纳包装美术风格也是统一的。基本上，看到一个就很难不联想起另一个。

我们知道，Timeline之所以吸引人，是因为它用了一个特别的方式去介绍知识，确实做到了寓教于乐，但这个系列有一定的局限，局限就是游戏名称中的time字样，游戏中的卡牌要以其上所绘事物出现（或发明）的时间为基准进行排列，这在相当程度上让游戏相对单调，可重复游戏性上偏差。在这方面Cardline表现的要好很多，它不再是单靠时间来排序了，可玩度增加不少。下面就依次来介绍一下Cardline系列的三款游戏。







知识线：动物篇

《知识线：动物篇》，游戏中有110张动物卡牌，卡牌都是两面的，一面只有动物图案，而另一面除图案之外，还有动物的通用名、学名、所属种类、濒危程度以及尺寸、重量和寿命等数据。

通用名是指一般情况下公众对这种动物的称呼，学名就正规多了，是拉丁文标注的，好吧，反正也不会有多少人认识，不要纠结于此了。所属种类是指两栖类、爬行类这样的生物学分类，游戏中出现的动物卡牌分为10个种类，这个分类方式估计学生物的看了要纠结了，不过为了照顾可玩性，也就不需要计较了。濒危程度可以理解为珍惜程度，尺寸、重量和寿命是一般情况下的平均值，不同种类的动物计算的方法也不完全一致，比如说一般的动物是不计算尾巴长度的，但爬行类动物则要把尾巴的长度计算在内。

说以上这些内容，和游戏的实际玩法并没有多大关联，之所以还要介绍一下，是想告诉大家，这款游戏，实质上可以作为一部简明的动物百科存在，尤其是对低龄玩家而言，或许能起到启蒙的作用。

下边介绍游戏的具体玩法，首先是发牌的过程，每个参与游戏的玩家发4张动物卡（当然，根据参与玩家人数的不同，多发几张也无所谓），玩家的目的就是要把手中的动物卡都打出去，最先出光手牌的玩家就是胜利者。

玩家把发到手里的牌只有动物图案的一面冲上放在自己面前，然后决定本轮游戏是要根据动物的哪项属性排序（比如说重量），从剩余牌库顶端翻一张牌，将有名字和数据的一面朝



《知识线：动物篇》配件图



看这张图，就能大致明白卡牌每部分的文字或数字是什么意思，中文版把长度单位换成米、重量单位换成公斤，很贴心

上，这样大家都可以看到这张牌中动物的重量，然后大家就可以出牌了。

玩家要看看此时摆在桌面上作为基准的牌，打自己的手牌时，如果觉得自己牌上的这个动物重量小于基准牌的，就把自己的牌放在桌面基准牌的左边，反之则放在右边，然后将自己放的牌翻过来数据面朝上来核对，如果你的判断是正确的，那么就算出牌成功了。如果不幸判断错了，那么你放错这张牌先放到弃牌堆，然后从牌库中抓一张牌放入手中。

看了这个基本规则，大家就会明白，越往后出牌越困难，桌面上只有A动物牌时，你要判断的只是你要出的B是比A重还是轻就行了，AB都放在桌面上后，下一位玩家要出C，就得考虑C是比AB都轻还是比AB都重，或者是介于两者之间，下下个玩家出D时，要考虑的就更多。

可以用于排序的属性是尺寸、重量和寿命，一般说来，尺寸是最简单的，思维正常的话，是猫尺寸大还是虎尺寸大，这是不消说的，重量就相对难一些，水牛重呢还是狗熊重呢？还真不好说。寿命就更难一些，鳄鱼活的时间长还是鲨鱼活的时间长，一般人不会想这个问题，一般情况下也没有这么比的，脑子一下子短路了也说不一定。

知识线：旅游篇

《知识线：旅游篇》的总体构架和玩法同“动物篇”差不多，卡牌依旧是110张，不过卡牌的内容不再是各种动物而是各个国家。游戏中的国家牌牌面上的图案大多是这个国家有代表性的景点之类，旁边还绘有国旗。国家有4项可对比数据，分别是面积、人口、GDP和污染程度，当然，前两项比较靠谱，后面两项本身统计核算起来就比较困难，不过既然是游戏，也不必太多较真儿。



这是《知识线：旅游篇》的包装盒面，小巧精美的包装盒，让人爱不释手

同“动物篇”相比，这个游戏的难度要大一些，不信我问你，智利和挪威，哪个国家面积大？哥伦比亚和加拿大，谁的人口多？肯尼亚和苏格兰，谁的污染更重一些？

在我看来，其实《知识线：旅游篇》可改进的地方有不少，Globetrotter这个单词的原意是环球观光旅游者，既是旅游，应该多罗列与之相关的参数，但是到底要选什么样的数据，也比较难于找到非常合适的，想来游戏设计者也是大费脑筋后才用上GDP和污染程度这两项有凑数嫌疑且很难保证准确的数据吧。而且，目前世界上有超过200个国家/地区，区区110张牌，也显得太少，不能多加一些吗？



《知识线：旅游篇》中的国家卡牌

知识线：恐龙篇

事实上，我并没有找到这款游戏更多的资料，这款游戏去年8月推出法文版（出品公司Asmodee是一家法国公司），据称今年第三季度才会有英文版，中文版呢？不知道，所以我只能简单介绍一下。



这是《知识线：恐龙篇》的包装盒面，美术风格的统一，让这个系列特点鲜明

卡牌总数大概不会不同于上面介绍的两款游戏，应该也是110张，牌面的图案肯定是各种恐龙了，至于用来做排行的参数，重量应该是一个，体积（高度或长度）应该算一个，其他的就不好猜了，但只有两项的话显得有些少，距今的年代也算一个？本人很迷这类游戏的，希望可以很快见到。

结语

本文一开始提到的《时间线》（Timeline），目前至少应该有6、7个扩展了，比如Timeline: Inventions、Timeline: Discoveries等等，我相信《知识线》（Cardline）这个系列将来的扩展也不会少，这个游戏创意的可拓展型可真是强，就好像回合制策略游戏，既可以套用三国战国，也可以是布匿战争或亚历山大东征，很方便的就可以套用游戏的基本玩法，只是希望设计者和出版商能够严格把控各扩展的综合质量，确保这个系列每个作品都保持令人满意的高水准。P

动物泛舟

●游戏名称：Zoowaboo ●中文译名：动物泛舟 ●游戏人数：2-4人 ●设计者：Carlo A.Rossi
●出版公司：Rio Grande Games等 ●出版时间：2009年

这不是最近才推出的游戏，它的出版时间是2009年，不过最近出了中文版。虽说此类适合低龄玩家游戏的桌游，基本不会有什么文字阅读依赖，至少，中文版我们更容易买到。

游戏中玩家所要做的，就如同游戏的名字一样。动物们每年一次的泛舟漂流，谁愿意落后呢。

游戏的配件很多，有6块木筏板片、30个木制动物模型、30张与模型对应的动物卡牌，除此之外，还有18个得分片、4个“行”4个“不行”的判断卡和一个沙漏。

游戏开始时，先随机选取一个木筏板片放在中间，再随机取出10张动物卡片，将与卡片对应的木制动物模型放在卡片上。现在，所有的玩家必须去做判断，看看木筏板片中间的空位，是否能将所有10个动物放下。当然，木制动物模型必须是平躺的，立着放不算，叠着放也不算。

判断后，得出自己的结论，然后拿出“行”或者“不行”的判断卡，扣在自己面前。接着大家一起亮出，如果所有人都说“行”，那就增加一个动物，再重复判断步骤。如果所有人都说“不行”，则减掉一个动物再重复判断步骤。

如果有人说行有人说不行，这就是游戏的重点了，说行的人要尝试着把这10个（也可能是9个或11个或其他数量）动物，稳妥地放入木筏板片中间的空位，当然，摆放过程是有时间限制的，那个一分钟的沙漏就是计时用的。

如果最后的结果证明能摆下，则说行的玩家得分，否则是说不行的玩家得分。游戏分六轮进行，第一轮获胜的玩家得一分，第二轮两分，以此类推，六轮过后得分最高的玩家获胜。

玩法就介绍到这里，下边说一下感想，一般说来，桌游是年轻人的菜，面对面的游戏方式，让人们之间增加了沟通了解的机会，这其实才是桌游同联机电脑游戏相比最大的优势。但桌游不应该是年轻人的独占，一般情况下，一款针对年轻人的桌游，在标注推荐玩家年龄段时，是这样写的：8-99岁，标榜的是它的老幼皆宜，且不说99岁了还玩不玩得动游戏，很多复杂的游戏也不是8岁的孩子能玩得懂的。还有一大票游戏，标注推荐玩家年龄段时，写的是5-99岁，这些多半是适合小孩子玩的，家长朋友们千万别错过。剩下的一句也是老生常谈，希望国产桌游的设计者，不要总把眼睛盯在看起来高大上的复杂游戏，至少，儿童游戏能带来更高的利润。P



《动物泛舟》封面图


F Histoire

NL Het verhaal

ES Historia

DE Geschichte

Platsch! Und Eddi Elefant liegt im Wasser. Die anderen Tiere prusten und kichern. Manni Maus kringelt sich vor Lachen, hat er doch gewusst, dass auf dem Floß kein Platz mehr ist!
Wie jedes Jahr unternehmen die Tiere eine lustige Floßfahrt auf dem wilden Fluss und alle wollen mit. Doch bekommt wirklich jeder einen Platz?

EN Story

Splash! And Eddi Elephant lands in the water. The other animals giggle and guffaw. Manni Mouse is doubling over with laughter. He knew that there wouldn't be enough room on the raft! Every year, the animals go on a rafting tour on the wild river, and nobody wants to miss out on the fun. But will there be enough room for all?

I Storia

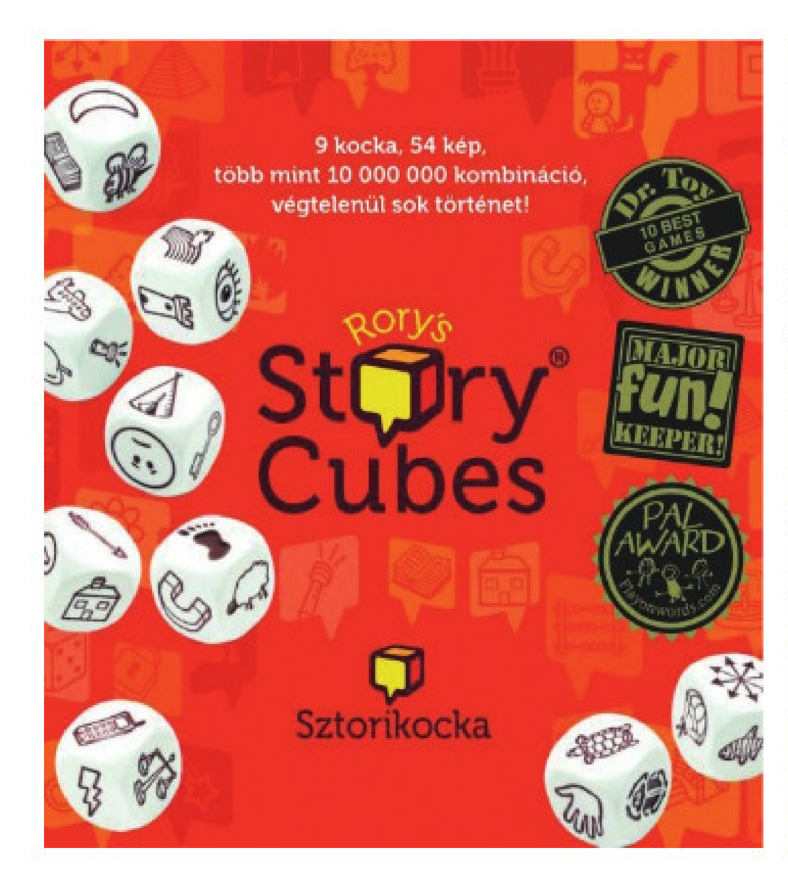
P História

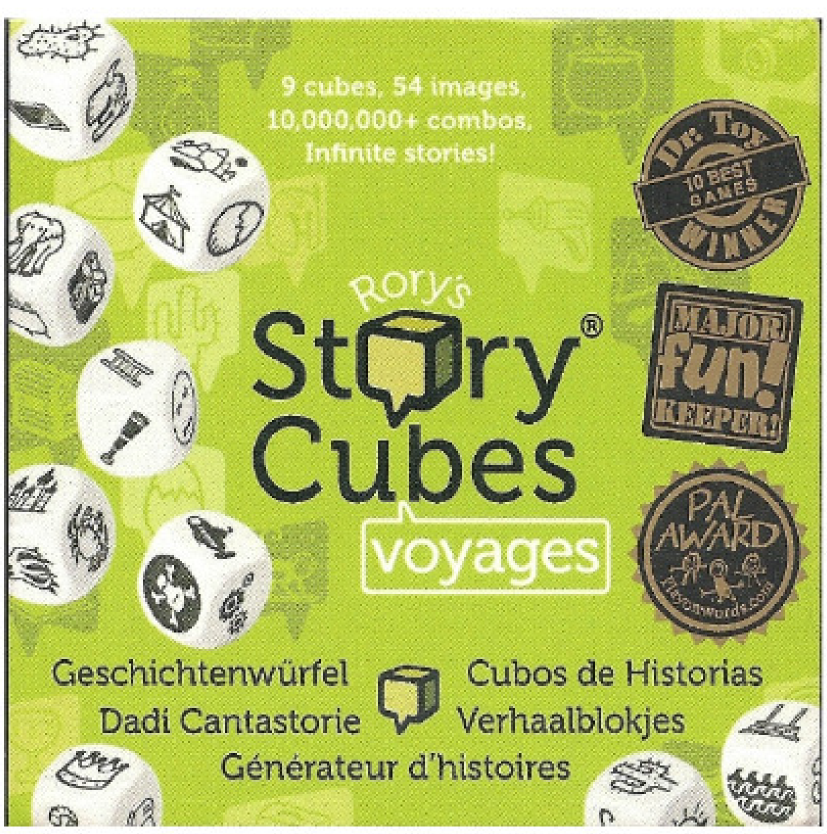
J

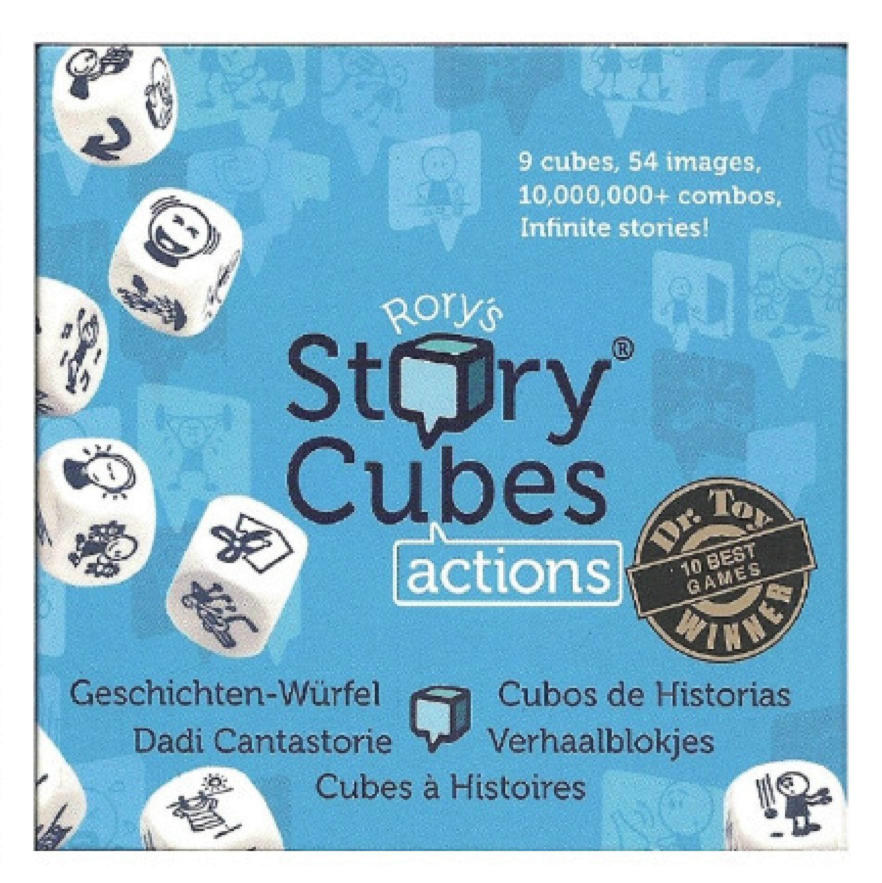
这是游戏的8种语言说明书，排版方式很有创意，可惜没有中文

讲故事的骰子

●游戏名称：Rory's Story Cubes ●中文译名：洛里的故事骰子 ●游戏人数：1-12人 ●设计者：Rory O'Connor
●出版公司：The Creativity Hub等 ●出版时间：2005-2014年







Rory's Story Cubes，规矩地翻译，就是洛里的故事骰子，但我还是喜欢“讲故事的骰子”，确实很传神。这款游戏2005年推出的，之所以拿出来介绍，首先是因为它“生命力顽强”，直到2014年还在推出扩展，而且看目前的势头，今后还会有新的扩展。其次是因为游戏有了中文版。

所以大家该明白，今天我们说Rory's Story Cubes，指的不是一款游戏，而是一个游戏系列，共9部作品，按说电脑游戏的方式，那就是三部正传+六个DLC。

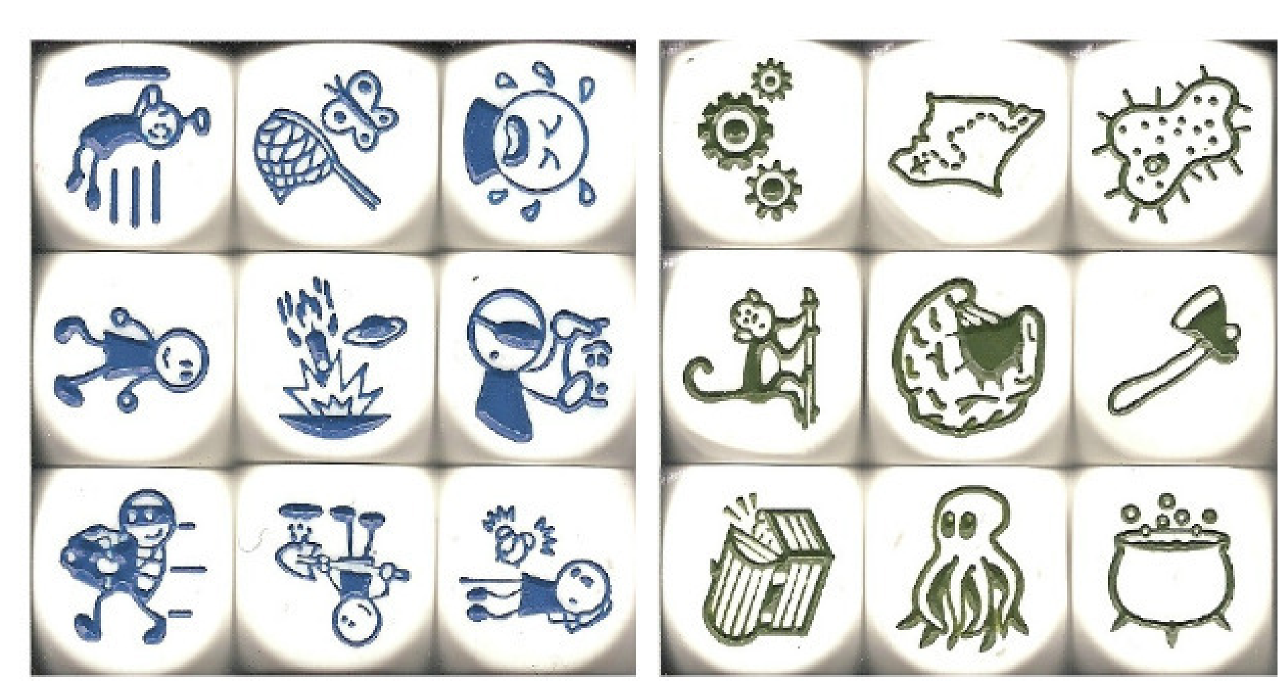
三部正传分别是Rory's Story Cubes、Rory's Story Cubes: Actions（行动篇）、Rory's Story Cubes: Voyages（冒险篇），正传都是包括9枚骰子，每个骰子有6个面，每个面上都有独特的图案。

游戏可供1-12个玩家同时参与，基本的规则是投这9个骰子，然后用向上的9个面的图案，来讲一个故事。这确实非常具有想象力的玩法，因为即使看到的是同一个图案，不同的人的理解也是不一样的，即使理解一样，演绎出的故事也会大不相同。

这个游戏，对低龄玩家的锻炼尤为明显，理解能力、构思能力、语言表达能力都会得到很好的锻炼，建议家长朋友们购买。

六个DLC的名字这里不再罗列，有的时候，一个简单的英文单词要翻译成汉语，要信达雅，还真的很难，尤其是作为游戏的名字时。这些扩展同正传相比，骰子都是只有3个。不过这已经足够了，大家应该明白，每增加一个骰子，就是增加了6个图案，故事骰子的排列组合数量就会大量增加。我们讲的都是“天方夜谭”，我们绝对可以讲“一千零一夜”……

最后告诉大家的是，这套游戏非常适合携带，因为体积小，看包装盒的封面也许意识不到大小，不过大家只要想一下正常尺寸的骰子3个并排有多长就明白了——正传也就是巴掌大，扩展的话比润唇膏也大不了多少。随身携带，有时间就拿出来玩玩，也是不错的选择。P



这两个就是投骰子的结果，大家可以尝试着讲讲故事













6个扩展，分别是2013和2014年推出的，仔细看包装盒，能看到这些扩展的具体名字



玩高难度游戏的都是抖M？

PS4上的游戏《血源》在全世界范围内掀起了对“硬核”动作游戏的讨论。对于这么一款“超高难度”的游戏，许多人问：“这么难，为什么还觉得好玩？”下面，就让我们一起来讨论关于“游戏难度设置”的问题。

论游戏难度设置和抖M

“世上有两种人，一种是抖M，一种是潜在的抖M。”

文 | 猴山领袖

打开《黑暗之魂II》→死个十几二十次→一边骂娘一边关游戏→干会儿别的→打开《黑暗之魂II》……

我已经把很多个夜晚浪费在这个循环里了。每次开游戏的时候我都有一种“我已经变强了”的错觉，然后每次都被教做人。玩游戏是一种享受，但“黑魂”，我不太确定它给我带来的能够称之为“愉悦”。套用一个段子，平时玩游戏挂了我们会说：“唉，我就知道这么玩肯定会死。”但在“黑魂”里，我们会说：“XX，居然还能这么死？！”由此可见“黑魂”的死法是很丰富的，我们光顾着吐槽制作人满满的恶意以至于忽略了受难后的挫败感，所以这个游戏，它的难度的确不是建立在“我们加强/削弱了XXX的XXX”上的。

说到数据平衡，我得说，我不是不尊敬这个工作，但根据实际体验，我感觉它更多的是让游戏变得更无聊而不是更美好。通过数据来调整游戏难度应该是游戏开发者应对后续情况的下策，而且毫无疑问，这也是最偷懒的办法。玩家才不管你做了多少采集、统计还是建模，他们只看到我能挨Boss一刀或是两刀——众所周知两者区别不大，数据这个东西永远是量变引起质变，当情况从

秒杀变成顶着几十个大汉还能开无双的时候，它已经是两个游戏了。

不可否认，“黑魂”的门槛高得吓人，令人着急的精力条，脆的跟纸一样的防御力，无比蛋疼的前后摇与硬直，各种“初见杀”，再加上死后魂清零减生命上限。购买游戏后我玩了7个小时，在咒缚者那被各种一刀教做人，气得我怒删游戏赶紧玩了会专家难度的“生化4”休闲一下。过了几个月，当我看见别人在《血源：诅咒》里受难的时候，我的抖M之魂再度熊熊燃起，毅然重下游戏再开新档，花3个小时杀到咒缚者面前并将其斩于剑下，然后我突然发现：天了噜，这个游戏怎么这么好玩？

我个人观点是，像这种抖M游戏，它的受难存在一个阈值，一旦到达了这个值，之前所受的苦，全都会转变为喜悦感和成就感。然而这个值并不恒定，它因人而异，也许是死了多少次以后，也许是打败了某个Boss，也许是当你拿到某件装备，发现某种邪道打法，眼界豁然开朗的那一刻。问题是手残型玩家很难撑到这个节点，就连我也是在搁置几个月以后才重新“发现”了“黑魂2”，至于其他的，早就被游戏反人类的设定逼得弃坑了。对于开发者来说，设置这种完全不讲道理的难度，究竟是为了什么？

可能有人会说，装逼呗。是啊，游戏行业普遍趋同的环境下，逼格确实是一个很重要的东西。不过把逼格塑造到“黑魂”这种高度，基础难度就是地狱难度的情况还是非常少见的，毕竟不是每个玩家都有上来就一周目开荒最高难度的气魄，就连去年我个人认为难度仅次于“黑魂2”的《恶灵附身》，也在“休闲”难度下内置了亲民的自动瞄准（就这样我一周目还是死了45次）。简而言之，逼格归逼格，做游戏的出发点还得是赚钱，硬核向游戏赚的是谁的钱？粉丝的。粉丝从哪儿来？从市场里筛出来。没粉丝怎么办？安利呗，一传十十传百，再小众的游戏也有妇孺皆知的一天。

“黑魂”生在一个好时代，或者说，这类开发玩家抖M潜质的游戏，从来没有像今天这样容易散播过。作为一个学传播的，我对营销的作用深信不移，把难度作为卖点这个在以前看来毫无新意的办法到今天居然可以吸引大波玩家买账，只能说时代没变，但营销的手段一直在升级：以前靠的是广告和口耳相传，如今是自媒体的舞台，大量民间推主、解说、主播的安利，让市场细分变得如此轻易——从13年的DayZ潮到近期的H1Z1，从“黑魂”1代开始一直延续至今的《血源：诅咒》的受难传统，发行商未必在推广上投入了多少资源，但凭玩家自行传播，一样可以达到传统营销数倍的效果。

这叫啥？这就叫口碑。你还没来得及思考到底是好是坏的时候铺天盖地的点赞已经将你淹没，于是你进入游戏被第一关的小兵虐到生活不能自理只好上网吐槽，结果发现每个人向你投来的眼神都像是围观火星来客，更有作为过来







左上 小马邪教流毒甚广，必须予以遏制
左下 新手的好朋友海德骑士
右 《血源诅咒》，“魂”系列续作，同样的高难度

人的长者语重心长地告诉你：相信我，盆友，你是个抖M，当你打开游戏的那一刻你的抖M天赋就已经解锁了，只是你还没点到正确的地方而已。这玩意儿就跟小马邪教一样，一开始我也觉得这种看起来低幼向的东西怎么可能会让我这种成年男子入迷，直到我看了两集以后就忍不住……Oh, my little pony!

就像“彩虹小马”能唤起人的童心，使人感受友谊和爱的魔法，游戏难度也能唤醒玩家体内的抖M本质，让你忍不住高呼“巨剑大法好”或者“赞美太阳”。话梗的传播和效仿源于人对群体归属感的本能需求，既然有喜欢难的，自然也就有不喜欢的。关于“黑魂”难度的讨论其实是一个教派问题，只是反对者还没形成一股统一的力量（实际上也不可能形成），零星的异议远比不上教徒们团结的声音，因为在他们眼里，世上只有两种人，一种是抖M，另一种是潜在的抖M。

从挑战极限到挑战金钱

“只要我们愿意，即使在快餐当道的时代，我们依然可以找到合自己口味的小品或大餐。”

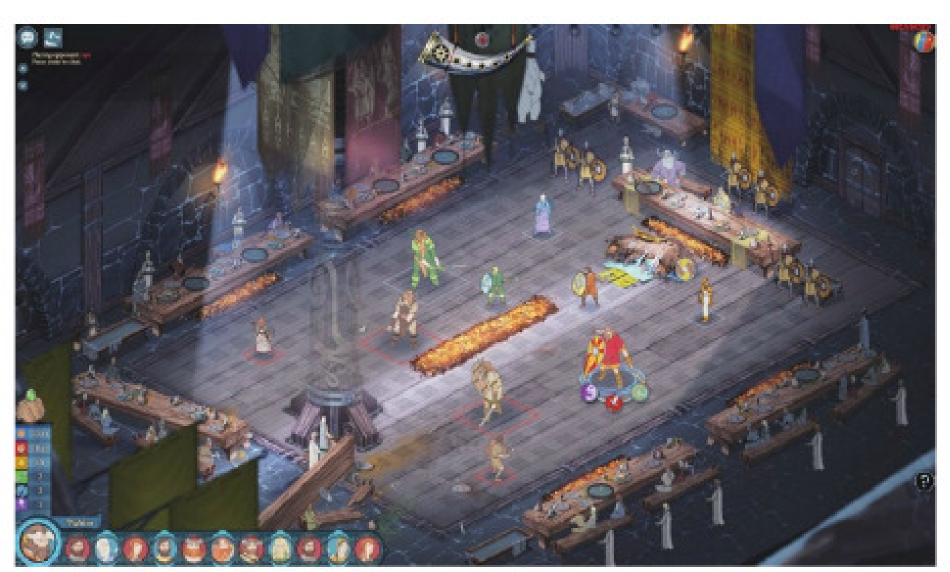
文丨isblue

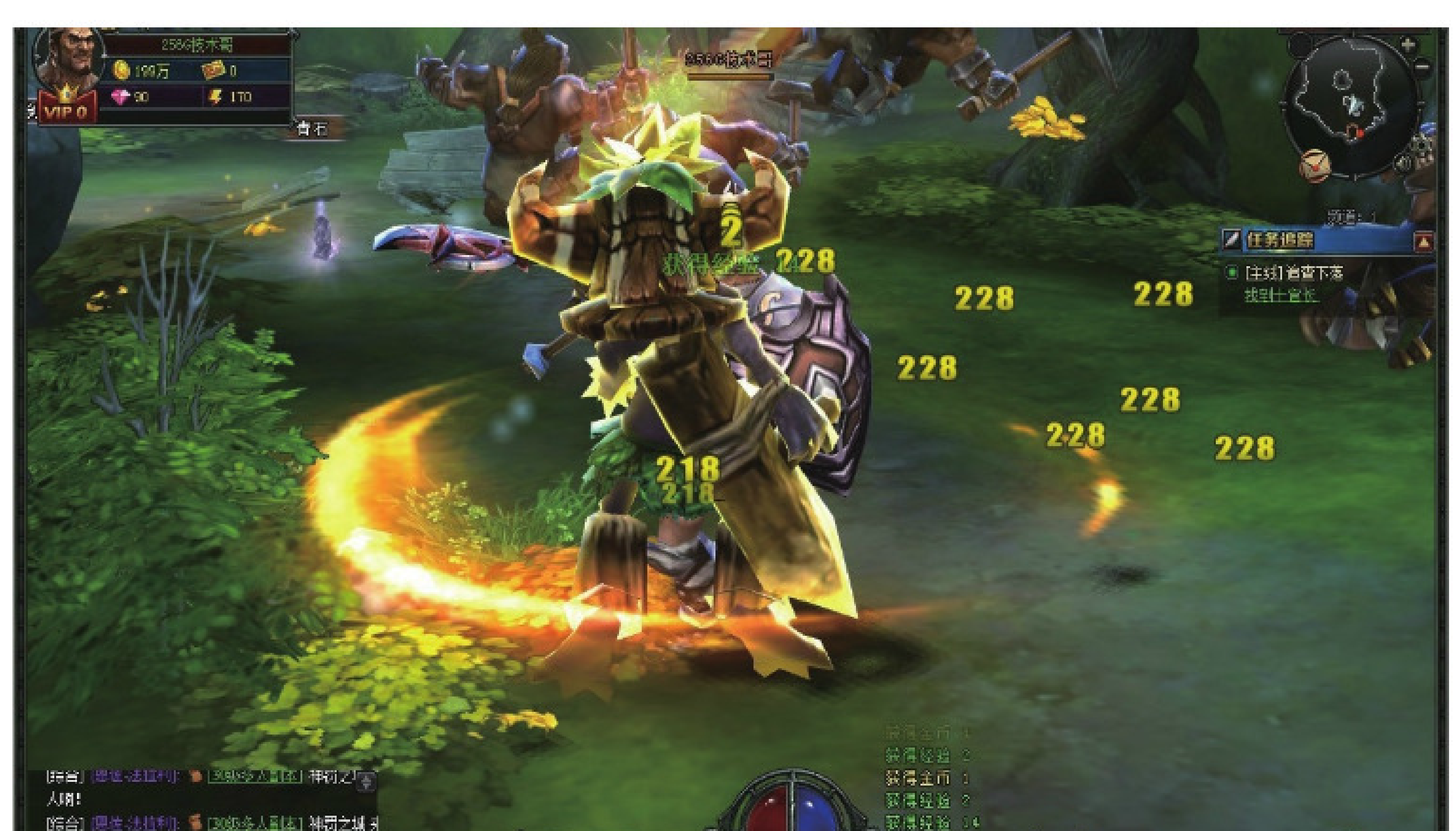
说到游戏难度设计，对于许多玩家来说这都是心头一块痛处。

最早的时候，我们的娱乐活动不多，拿到手上的也就是那么几款游戏。在FC时代或是早期的PC时代，在某个游戏里花上数百甚至上千小时也并不奇怪。游戏的重复可玩性是当时的我们需要的，于是“难”就变成了许多游戏强行延长自己生命的法宝。这时的难往往有两种层面，一种是节奏上的难，一种是规则上的难。

节奏上的难很好理解，比如《俄罗斯方块》就是一个节奏难的好例子。这个游戏的规则很简单，小时候我们甚至可能经历过与父母甚至爷爷奶奶一起玩这个游戏，从这点也可以看出这个游戏老少皆宜，三分钟就可以掌握规则。在规则简单的情况下玩家很容易就玩腻了，这时候就需要游戏设计者去改变节奏以提升难度，加大玩家的挑战。于是我们熟悉的《俄罗斯方块》玩法就呈现眼前了。随着玩家分数积累，方块掉落的速度变得越来越快，更快的下降速度对我们的判断和反应提出了更高的要求，而我们自己的失误也在提升游戏的难度，直到最后不得不面对GAME OVER。从游戏开始到最后的GAME OVER，《俄罗斯方块》的规则并没有改变，只是通过节奏的改变增加了难度，最终让玩家输在自己失误的手中。这种游戏难度设计思路在此后的30年间屡见不鲜：飞行射击游戏里的子弹越来越快，RPG里冒出血量9999的Boss，FPS游戏里跑出来成群的异虫，动作游戏里只有0.3秒的目押时间……同类案例层出不穷，节奏改变让一开始应对自如的玩家大呼好难。而我们的游戏时间就在这一次次挑战自己极限的过程中挥霍掉了。

除了节奏上的难，另一种就是规则



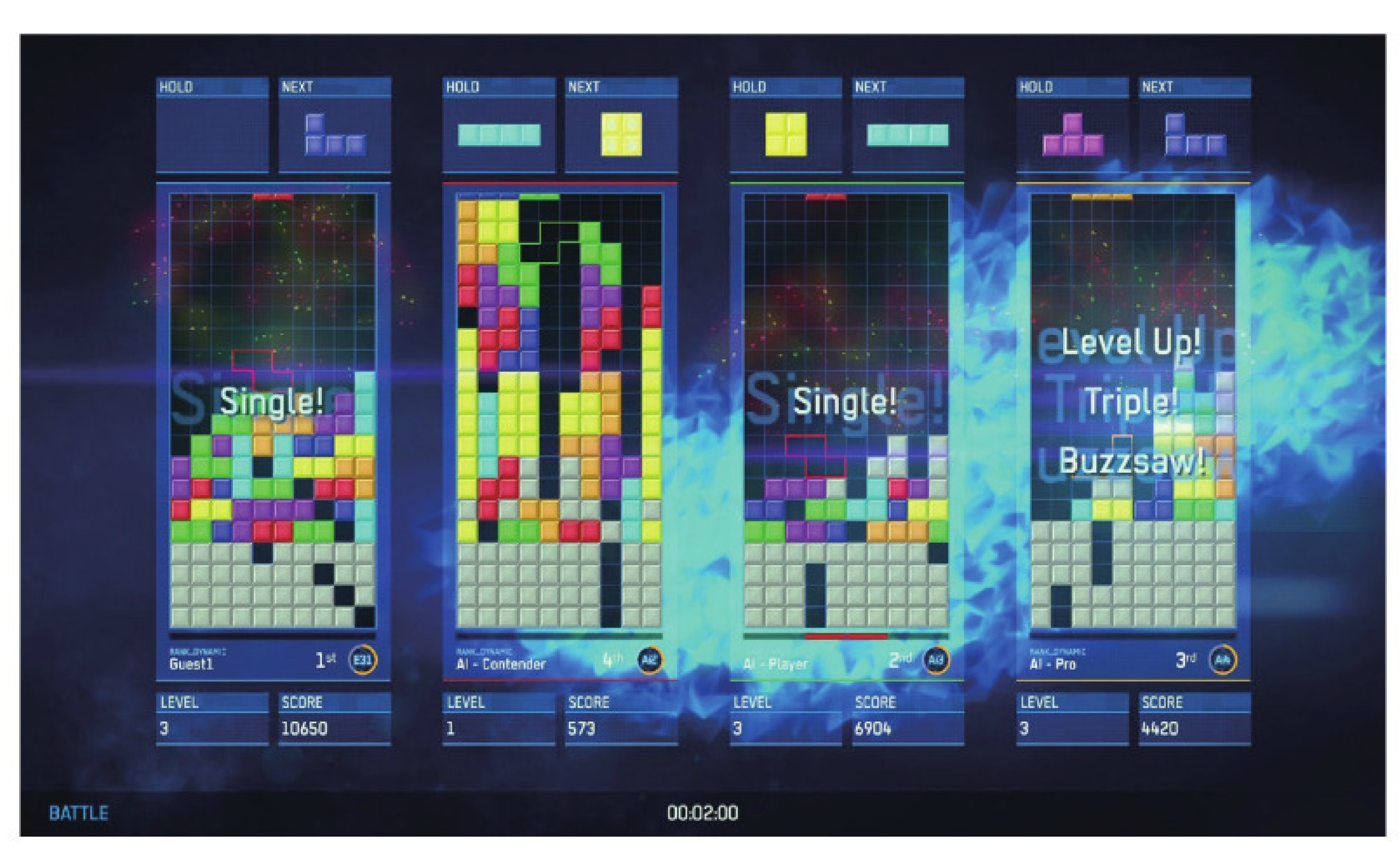


左上 许多战棋游戏都是把主角设定在弱势一方以增加难度
左下 《三国群英传2》里的金旋就是困难的代表
右 到了页游时代，游戏的难度设计被挫折感设计所取代了

上的难。各种棋牌游戏就是好例子，如果公平的开局不足以体现难度，那么从一个玩家处于绝对劣势的残局开始怎么样？各种策略游戏的难度就是基于此而衍生出来的。就以《三国群英传2》为例，对于老玩家来说，玩这个游戏统一全国只是时间长短的问题，就结果而言并没有难度。然而如果玩家选择208年的剧本扮演光杆司令金旋，情况就完全不一样了。由于金旋这个势力只有君主一人，而四周却是孙权、曹操列强林立，可以说从开始就陷入绝境。与其他势力战斗，他打不过任何人，内政又无武将可以执行任务，无法通过正常手段招募到武将。原本在游戏中屡试不爽的招式在这个君主面前全部无效。使用这个君主游戏，其难度是使用其他君主无法比拟的。然而这种难度却转化成了老玩家挑战极限的激情。至今在“群英传”的贴吧里依然有人讨论如何用金旋更快地统一全国。一个老游戏由于这位变态难度的君主存在，焕发出别样的生命力。正如贴吧中一位玩家的留言：“君主金旋是最扶不起来的阿斗，难度最大，也是《三国群英传2》中最精彩，最刺激的部分。”

可以说，无论是节奏上的难，还是规则上的难，都并不惹人讨厌。相反在当年那个单机时代反而有大量的玩家乐意花时间花精力去挑战自己。而一旦学成出山，在小伙伴面前秀一把极限通关还是很有成就感的。不过到了后来的网络时代，游戏多了，新一代的小伙伴们再也不需要超难的游戏来消磨自己的时间了，一个游戏玩两小时“怒删”可以标榜自己有逼格，玩上几十小时已经属于发现神作了，要是玩上几百小时倒会引来别人迷惑的眼神“游戏而已玩这么认真有必要吗”？随着玩家需求的改变以及游戏数量的增加，一个全新的快餐时代到来了。在这样的时代背景下，关于游戏难度的概念也被颠覆了。玩家不再需要原本那些挑战自己极限的难度设计，反而将那些设计冠以“反人类”“脑残”等形容词，在游戏网络化的时代，游戏的难度只在于“与人斗其乐无穷”。

在大多数的网游，尤其是自动化战斗的页游中，我们上手的时候都不会觉得有什么难，然而当我们发现一位与自己正面竞争的对手时，挫折感就开始出







左上 《俄罗斯方块》的难度设置是典型的改变节奏提高难度
左下 RPG游戏总是用远强于主角的Boss来增加难度
右 许多飞行射击游戏都是通过密集的弹幕来增加游戏难度

现了。《传奇》里互相PK的冤家对头；“魔兽”里联盟部落的不共戴天；EVE中耗资数万的星舰大战；《英雄联盟》中5v5的开黑战争……从MMORPG里的阵营对决，到MOBA游戏中系统为玩家找到“合适”的对手，这就是网络时代为玩家寻找难度的思路。当然不是每个玩家都会在游戏中遇到与自己旗鼓相当的对手。于是网游设计师们创造性地设计出了“伪玩家”——假扮玩家的NPC。当玩家进入一个网络世界的时候，这些伪玩家就在玩家身边阴魂不散，排名总比自己高那么一名，PK总比自己强那么一些，什么事都压自己一头，但只要你充值一点点就可以击败他们。有些页游甚至设置出伪玩家不停追杀真玩家，就为了逼玩家充值。这些恶劣的游戏设计已经脱离了网游的初衷，只为了让玩家付费而设计的所谓“难”，已经不是游戏乐趣的一部分，而是游戏糟粕的一部分。

现在游戏事业步入移动时代，快餐化的方向却并没有改变。越来越多的玩家没有耐心在某款游戏中花费更多的时间去挑战自己，如果在游戏中遇到挫折，那么就换一款游戏玩，或者充值解决问题。现在的游戏也尽力为迎合这种趋势而进行设计。游戏机制中的“难度”概念被遗忘了，取而代之的是在游戏过程中设置所谓的“用户痛点”通过给玩家制造挫折感来激发玩家的付费冲动。的确，在过去的游戏中，高难度就意味着玩家的挫折感，进而让玩家去挑战自我，而在现在的游戏中，高难度只不过变成了刺激玩家消费的伎俩，每一次失败都只是告诉玩家“只要花钱就可以了”，在这种游戏难度新理念的浸淫下，玩家忘却了如何挑战自己，而变成了机械的消费者。从这一点上也可以解释，为什么现在的许多游戏让我们花费了大量的时间金钱，关闭游戏之后留下的却只有无尽的空虚而没有丝毫成就感。这是因为现如今游戏的难，已经偏离了游戏最初的难。

好在依然有许多团队在坚持创造游戏最初的乐趣，并将那些有趣而有挑战性的游戏带给我们，只要我们愿意，即使在快餐当道的时代，我们依然可以找到合自己口味的小品或大餐。

难不是目的，爽才是真理

“万事皆有难度，难度有相对与绝对之分。”

文 | 莽月飘零

读出一段文字，这在我们常人看来是一件简单到不能再简单的事情，可如果这是甲骨文，对于我们普通人而言完全不可能。即便是使用现代汉语写就，对于盲人与哑巴而言同样是一个不可能完成的任务，这道理在游戏里也一样。有些玩家天生手快，那么快节奏的竞技游戏就非常适合，有些玩家天生就对运筹帷幄有天赋，那么策略游戏绝对是他的菜，有些玩家反应力惊人，动作游戏就是最佳选择。

虽然有一定的游戏天赋打底，但游戏设计师们在游戏难度上动动手脚，就能让轻松变为挑战。

各有各的难

最近游戏圈里热度最高的非GTAV莫属，抛开PC版的出现再次引发主机党与PC党的口水战不提，游戏新增的第一人称视角也是格外新鲜有趣，虽然这个第一人称早已不算什么新鲜事。GTA系列的早先作品就有民间的第一人称补丁，但得益于比前几作高出不少的绝佳游戏性，第一人称GTAV还是能够带给我们很多惊喜。尤其是对于那些在去年玩过原版的玩家们而言更是如此，用一个陌生的视角去体验曾经熟悉的故事与世界，二者反差下的新奇感格外有趣。视角的变化带来了感官的变化，同时游戏的难





左 第一人称下的GTAV视角变化的同时难度随之提高
右 早在GTA4就有第一人称补丁

度也发生了微妙的化学反应。而且视角受限也是提高游戏难度的诸多方法之一，原本第三人称视角自由旋转统揽全局，三百六十度无死角，一些对走位、操作要求极高的任务在视角受限之后难度更是陡然上涨，另一方面游戏的乐趣也随之而增，甚至能让老游戏带给我们只有全新游戏才能带给我们的新鲜感。

显然，难度与乐趣成正比的游戏即便是难度颇高且对新手极不友好，仍会受到玩家们的欢迎。新手一旦入了门就会理解难度高的趣味，高难度让游戏更具挑战性，挑战出来的乐趣和成就感往往不会低，《怪物猎人》系列就是一个很好的例子。该系列对于新手而言上手着实困难，一板一眼的攻击动作，复杂的武器出招，皮糙肉厚攻击力还不低的各色怪物对完完全全的新手而言简直致命。虽然枯燥的狩猎与无尽的素材也吓跑了一大批玩家，可一旦玩家真正上手就会体会到游戏战斗系统与素材制造系统的精妙之处，通过挑战各色任务与怪兽获取素材最终凑齐套装，那种成就感美的不言而喻。

有做得好的就有做的差的，经典日式RPG游戏大多只以单纯的提高敌人属性为提高难度的手法，到了学习日式RPG游戏的国产RPG游戏身上更是如此。早年间的《刀剑封魔录》是一代神系列，就是今日拿出来玩，你都不得不对其中的一些设计拍案叫绝：既包含宝石知识又蕴含中国传统文化，甚至还为传统RPG游戏的装备系统带来了革新的宝石合成与镶嵌系统表现绝佳，我至今记得少阴珠的合成公式是极品鸡血+极品紫晶。

但是《刀剑封魔录》对游戏难度的定义却简单粗暴到足够令人绝望，仅仅是敌人的属性数值更加高，敌人AI与关卡设计丝毫不变，对应的仅开放高等级宝石合成公式作为角色成长的补偿。但另一方面敌人的属性设置与角色的成长度却不匹配，这直接带来的问题就是游戏容错率的骤降与游戏难度节奏的混乱。低难度下应熊几套大连招就能搞定，应熊要想搞定你也需要捶地转圈等招式循环上几次才行，而在高难度中角色成长度首先要高于关卡才有可能打得过，更不用说一个失误千古恨这种BOSS秒人的状况更是家常便饭。这就让游戏越到后期玩家就越能体会到游戏的难，初期还能跟敌人你来我往的走上几回合，一路杀敌无数的主角在后期却能够轻易被敌人秒杀，成长度带来的成长感随着难度的上升陡然成为负值，杀敌上万还不如初出茅庐时厉害，负成长曲线让游戏性随之下降，越玩越废柴的无力感反映到玩家的感官上就是越玩越没意思。不仅国产游戏如此，欧美的《暗黑破坏神2》也一样，地狱难度下敌人的各种伤害免疫同样令人绝望。

难的过瘾才算棒

游戏的难度与容错率成反比，容错率又与玩家能否顺利完成各项挑战成反比，能否顺利完成挑战直接影响玩家游戏的积极性，单纯的难毫无意义，难的过瘾才是难易度存在的基础。

为玩家们所津津乐道的《生化危机四》提出了降低资源配给来增加紧迫度、生存感以及难度的方法，而这方法却实有效，因为它又牵扯出更多能够提高游戏性的内容出来。低资源配给下如何分配资源就成为了不得不去面对的问题，资源分配的最优解往往能够最大化利用资源而受到追捧，这也是各种高难度下打法攻略的主旨，液态氮气罐+火箭炮将萨拉扎右副手轰杀至渣的快感很大一部分源于资源分配的睿智。另一方面低资源环境下又能衍生出许多不同的打法流派，既然资源少那么我就不用资源，一路小刀从头划到尾的打法难度更上一层楼，成就感也跟着翻番。更重要的是这是一个玩家主动选择战斗风格而衍生出来的难度上的提升，同样《合金弹头2》手枪一命通关的打法也是异曲同工之妙。不难看出，只要难度提高后会带来更强的游戏性和更多的成就感，玩家甚至愿意主动找方法来提高游戏难度





左上 狩猎刷素材的玩法只能讨好一部分玩家
左下 黑魂系列最新作明摆着就是专坑老玩家
右 在《怪物猎人》中凑齐一套装备是最大的幸福



而并非仅限于游戏自身规划设置的难度之上，难得过瘾才是难易度的真谛。

当然，更有一些游戏更加的聪明，它先以简单的迷彩来迷惑玩家，造成“傻子都能打过”的假象之后突然来个狡诈的陷阱让玩家落马，激发起玩家不服气的心气劲让玩家一遍又一遍的挑战游戏，结果自然是后面还会有更多且更加阴险的陷阱等着玩家，恶搞经典FC游戏《超级玛丽》的《猫里奥》就是其中的佼佼者。《猫里奥》给玩家初印象非常值得玩味，除了画风逗比点之外与《超级玛丽》没啥大区别，甚至关卡的布置都一模一样，当玩家放松警惕按照经典的马里奥式过关套路来玩却惊愕的发现原本应该顶出蘑菇的问号里陡然跳出了一个敌人，更糟糕的是猫里奥已然像迎接蘑菇一样张开双臂对着敌人奔袭而去，那种颠覆三观的惊愕与不甘也是一种独特的游戏体验。

类似《猫里奥》这样专坑熟悉老套路玩家的游戏尽管并目前并不多，但仍然不妨碍玩家们爱上《黑暗之魂2：原罪学者》这一次冷饭炒得十足成功的游戏。黑魂系列一直是以高难度为卖点，作为前两作合集的《黑暗之魂2：原罪学者》更是不能在难度上失了本色：更加刁钻的陷阱设置、更加古怪的敌人位置和种类、更加不讲道理的怪物数量，这一切的设置却都是以颠覆前作过关套路为目的。对于没玩过前两作的新手玩家而言，《黑暗之魂2：原罪学者》的难还是在于低容错率上，而对于了解前两作过关套路的玩家而言，之前积累出来的游戏经验的惯性定势才是最大的恶魔，屡次死在前两作过关经验定势上而又被刁钻古怪的设计激发起了挑战欲，这才是这款游戏最过瘾的地方。

《迈阿密热线2：空号》也正是这样一款十足过瘾的游戏。游戏本身看起来并不难，用任意方法杀光所有人即可，但上手之后才会发觉这游戏并不简单。玩家必须一气呵成完成整个杀戮，途中一旦死亡就要从头开始，如何走位、什么时候使用什么武器、先杀哪一个的经验需要玩家在不断失败中总结出来。这种简单中藏着难的游戏更能激发起玩家们的挑战欲，当玩家将关卡中的过关套路摸清后一气呵成将其完成，成就感满满。

适合自己才是真

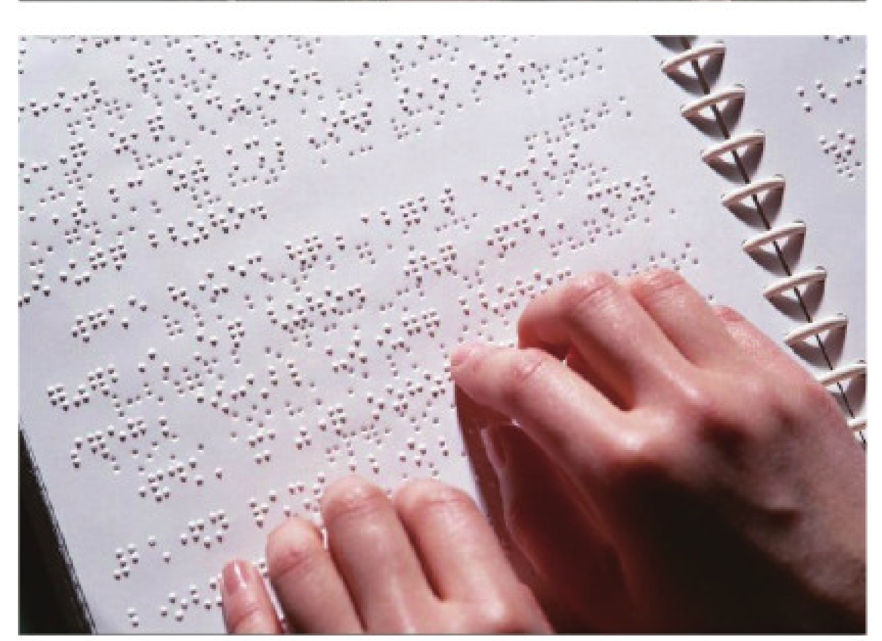
几年前的某一天下午到朋友家玩，他打开《生化危机四》然后我说谁谁谁的高难度无伤视频攻略很好看，他也正尝试视频攻略中的打法，于是一个下午我就百无聊赖的看着他在城堡里屡次失误而反复打了数个小时，老李屡次扑街的动画鬼畜感十足，最终我找了个借口离开，那种解脱感真心爽。

上个月的某一天我在补《刺客信条：黑旗》，打到序列二的05记忆任务时突然心血来潮决定要一气呵成达成完美同步，每次都是差一点就成功却功亏一篑而不得不重来，那种不甘无以言表，虽然一个任务打了俩小时还没完成但乐趣十足，仿佛找到了当年打《盟军敢死队》时的感觉。

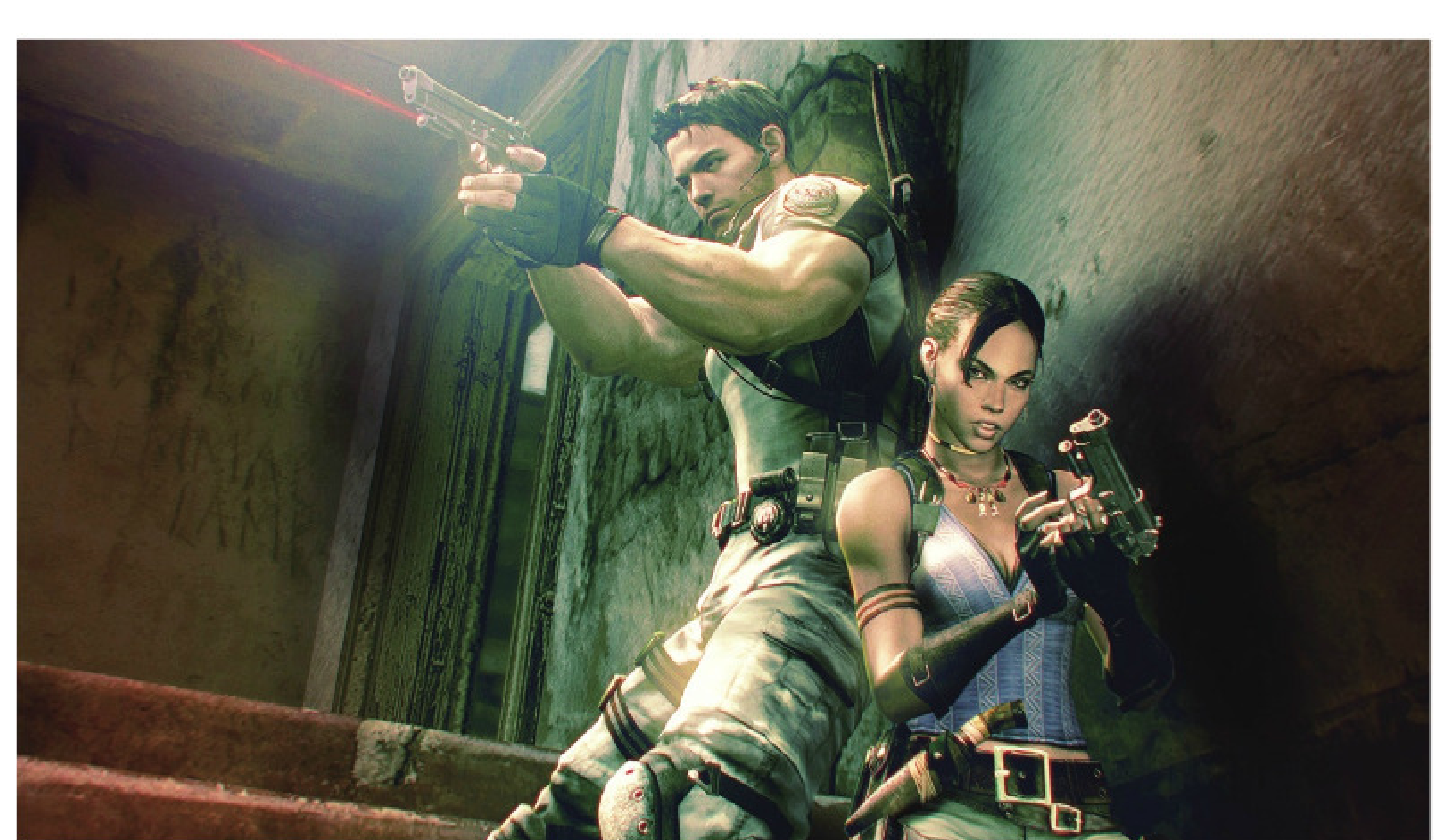
其实游戏难度对于普通玩家而言仅仅是让游戏变的更爽的要素之一，能够从追求高难度花式打法中获得乐趣而并非挫败感，那么高难度对于你而言远比低难度要好玩得多，但如果高难度带给你的只是无尽的挫败感，那么为何要一味苦苦迷信高难度？难度只是游戏性的调味料，作为普通玩家而言并不需要录制视频攻略而刻意选择高难度无伤打法来增加游戏视频攻略的技术含量，也并不需要尝试每一种难度之后找到高低难度之间在游戏性上的差异来写游戏评论。正如开头所说，万事皆有难度，难度有相对与绝对之分，难度高也好难度低也罢，真正适合自己的游戏难度才是最好的难度。

追求高难度并不是目的，玩的爽，那才是真理。P





左上 想要增加游戏难度，手机版别扭操控方式也是不错的选择
左下 对于明眼人而言，盲文才是难的如天书一般
右 《生化危机》第五代虽然剧情不错，但丰富的资源和宽厚的生存环境遭致玩家们的不满







Joker的留言板第11期

2015年转眼间就过了三分之一啦，各位有没有觉得时光如水，岁月如梭呢！随着工作学习都已经开始进入正轨，各位相比也已经开始忙碌了吧，反正我最近忙的恨不得多长几只手。

1 老惯例啦，最近有玩什么好玩的游戏给我推荐么？平台不限题材不限，只要好玩就行！

2 “三男一狗”最近如此火热，你们觉得好玩么？

3 最近大众软件的视频你们有看么？喜欢哪一类的？

4 近期大众软件的文章你们最喜欢哪一篇？

5 大众软件的电子版近期已经上线啦，苹果用户APPstore搜索大众软件就行，安卓用户去百度、360等应用商店也能下载。

6 最近生活工作中有什么计划要做的事儿么？说来听听，大家一起聊聊吧～

梦有灬终逝：1.最近又在搓移动端的“魔灵”感觉好爽！

2.没空搞GTAV先放一边放假再说。

3.愚人节那天的视频在我脑海里留下了深深地印象。

4.月考完了之后肯定是期中考试啊学生党只能学学学！

d3528836d：1.突然发现了大软贴吧，好惊喜。

2.大学的期中考试和月考略感头疼。

3.GTAV入正，学校限制学生流量，没得玩TAT。

千零影：“大菠萝3”国服终于来了，一看价格哦草200大洋，我还是去玩《微观战争》吧……

回头得去和介错人商量一下吧二次元板块振作起来的事←_←……真是失职啊

xm1014m82a1：1.感觉GTAV有点过度炒作的感觉，第一人称比不上现在的主流射击游戏，那视角给我感觉手就跟长在下巴上一样，射击手感感觉是这些年来玩过的游戏中最差没有之一。

优化确实好，不过最初游戏发布的时候那个双显卡的Bug足足把我恶心了一阵子，连退款的想法都有了。最神奇的是居然还没人骂，这要换了EA和育碧估计早被人骂的连娘都不认识了（当初战地4被人骂的那个叫惨）

2.大软的文章都很喜欢，三月刊上看到了消逝的光芒的评测，确实比我写得好。



3.《冰与火之歌》第五季偷跑了四集，看了后发现和小说出入这么大，有些改编简直毁三观。

5.PAYDAY2 终于刷到满级了，只是这游戏作弊的人有点多……

顺便补充一下，GTAV真正让我明白什么叫小学生大军，现在根本不敢进别人的战局，满大街都在杀人，就在街上调画面特效被人杀了3回，一怒之下退回线下模式。前几天在一个战局看着两个人名字都杀成骷髅了，接着两人就在聊天窗口调侃，说着说着开始撕逼，后来发现打字太慢干脆开始语音对骂，接着我就把游戏退了默默的打开了PAYDAY2

jihualz008：1.推荐玩玩《白猫计划》，这游戏的弹性操作的确是一大创举，玩过以后我觉得手机游戏用外设或者模拟遥感都是邪魔外道，真正的好游戏就是要为了一个平台去开发一种操作模式，从这一点来说我觉得白猫做的远超其他同类手游。

2 .客观地说很好玩，买了GTAV，什么《极品飞车》啊，《战地》啊，《使命召唤》啊，《网球》啊，av啊，跳伞啊，都不用买了，不过因为是逐步解锁的特性，很多浮躁的玩家在低级时候什么也体验不到直接一个差评就扔上去很可惜。

3.看了一些榜单视频，每周报榜单

重复的略多，不过特别推荐不错，有些没注意到的游戏能被重视。

4.感觉没有特别印象深刻的，相反游报app的文章印象倒是很深刻，硬要说相对有印象的就是“国产游戏的罪与罚”系列纠结文章。

5.首先玩GTAV欢乐到月底！不出意外（意外率99.99%）《星球探险家》4月底更新玩到月中，然后“魔能2”5月20几号上线，期间在steam看优惠买买买，同时为了6月steam大促销攒钱！

zxx646132855：1.开始为期不到一年的考研攻略，没有闲的时间了，就把几个想玩好的游戏玩下去就开心啦

2.GTAV离线问题整了5天总算能玩了，原来看黑桐谷歌PS3版的视频攻略知道了剧情，不过自己玩完全不一样的感觉，大概是我玩的最有现实感的游戏吧，不管是画面还是对白，感觉距离我很近，也许光影效果不如《战地4》真实，但后者给我的感觉就是很虚，也许是没上过战场吧╮(╯_╰)╭，之前玩惯了看门狗，然后我开车不适应啦，一路磕磕碰碰，OMG，SOB，喇叭声不绝于耳，还故意来挡路，做个不暴力好人怎么这么难呢。这大概就是GTAV想给人的感觉吧，这个世界不大对，所以我要疯狂。

3.大软视频还是攻略最好，这可是我一直以来的梦想，不过画质还是要高些更好，最好提供百度网盘下载，那就爽爽爽了。

4.大软最喜欢看的栏目是评游析道和前线地带，当然其他版块也有不一样的看点，很难说最喜欢哪篇文章，能产生认同感的就是那一刻的好文章!

后院热帖 bbs.popsoft.com

内参：大众软件的《虎豹骑》征战纪略（详情请看本期专题） 海参崴渔夫

魔之左手：虽然打轻坦和中坦时间长了，确实有点走位难测，但哥可是纯洁善良、正义神圣的圣骑士出身，怎么能说吸引仇恨呢？我用圣光制裁你啊，斯瓦迪亚骑士们，冲锋！咦？好像全串了。

经过紧张而不时爆笑的3小时比赛之后，左手最深刻的印象是……肚子好饿，所以一时没有什么感觉，好在炸酱和切面都现成，两碗炸酱面下肚之后，才能好好地回想一下比赛中的精彩瞬（biao）间（xian）。

首先当然是渔夫屡屡提到的射术，其实在讨伐战中，我用的是从专业到爱好都追求精确的渔夫无法理解的火力抛射型啊，照着人多的地方只管拉弓狂射就是，根本没有精确瞄准，追求的是最大的火力密度和抛射量，在目标密集或者只能远程抛射的时候还是很有用的，多次远远就把敌将从马上射下来，所以渔夫和敌人都看到我这边弓箭屡屡建功。其实，偷偷的说，每局下来左手的羽箭消耗量都远高于别人，几乎要射空箭囊，而且大概都有一半的羽箭插在同伙的后背，万幸啊，这游戏没有误伤机制。其实左手开场的时候是跟队友确认了一下是否有误伤的……实在是第一箭就直接插在了浮云还是介错人的盔缨上，晃晃当当太显眼，左手都准备承认领罪的，但是询问之下发现大家都不在意，那就



继续射呗。

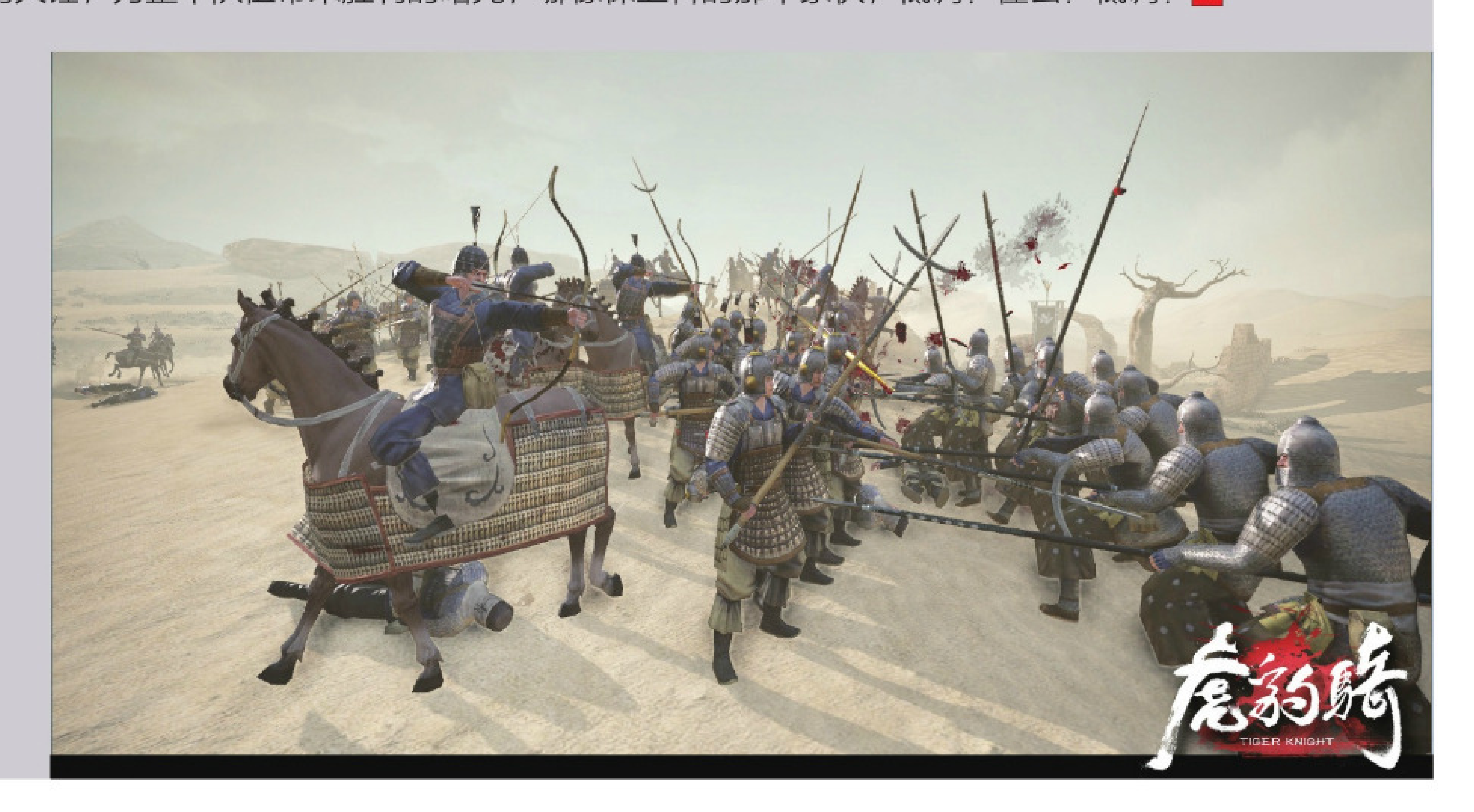
赢NVIDIA队的唯一一场，是左手我除了香喷喷的炸酱面之外，印象第二深刻的场景了。左手一人和两个对手都失去了战马，在步射中一边踩着魔家迷宗步法，一边射倒了两人，场面绝对精彩啊。当然要是说白了，就是左手总能够在对手之前抢出一箭，并且在对手发箭时侧移一步，只要踩对节奏，除非对手放弃一两轮对射调整节奏或者冒箭上来肉搏，是没有办法的，这比CBI最后一局射一箭躲到屋后，过会儿再偷偷钻出来瞄半天射一箭，高明到不知哪里去了，灭活活活。

当然左手并不是只会射箭哦，俺掌中的大刀也绝不是吃素的，在车轮战中不知道哪一边网络卡顿，实在无法瞄准射箭的时候，俺手起一刀将敌将斩于马下的身姿，也是举世无双的帅，荣膺印象第三深刻的场景，其时渔夫的喝彩还是很受用的，“让你们也知道左手老爷不是只会射箭，还有一手好刀法”。毫无疑问，挥舞大锤乱砸或者只能冲阵一把买卖的戳枪绝对粗鄙，怎能和本手的冬夏（不敢称春秋）刀法相比，哼哼……什么？你说我背后那个铁疙瘩？不不不，那不是锤，不是锤，是捣蒜的，捣蒜的，炸酱面，炸酱面，你知道的，哈哈哈，嚯嚯嚯。

今天先到这里吧，要说不足，感觉虎豹骑限制了向后射箭的角度，让我们无法玩出真正的回首一箭，实在有些遗憾，另外感觉控马也比骑砍要差一些，难以一直追着敌人后背射箭和攻击。

最后，没有录像真不爽，不然推出一期大软征战虎豹骑视频，那才来劲呢。

Joker：作为一名智将，一位后勤部长，一个不屑于人前抢功劳的人，我总是默默的制定着整个战队的战术体系，无论是踩点还是抢旗，都安安静静的为整个团队付出，到了队伍需要我力挽狂澜之时，也总能抡起我的大锤，为整个队伍带来胜利的曙光，哪像保卫科的那个家伙，低调！懂么？低调！P



2015年3~4月新游排行榜

评分数据及排行取自 metacritic



1 横行霸道V 97

Grand Theft Auto V **制作** Rockstar North **发行** Rockstar Games **平台** PC **发售日** 2015.4.14



这应该是我们最后一次在榜单的这个位置看到冷饭重制了。作为与《最后生还者》齐名的上世代主机末期最强作品，GTA5的PC版可谓是姗姗来迟，在次世代主机版于去年年末交出一张优秀答卷之后，数度延期的PC版就成为了媒体和玩家的焦点。

究其原因，一是大家都想知道在强大得多的PC硬件上GTA5到底有多强；二是在GTA4的一片狼藉之后R星是否会痛悔前非？

结果是令人满意的，R星在PC版上投入了显著的精力，流畅的优化遍及高中低端所有配置，也让PC玩家终于迎来了这部杰作。P

2 血源 93

Bloodborne **制作** From Software **发行** Sony Computer Entertainment **平台** PS4 **发售日** 2015.3.24

在《黑暗之魂II》中规中矩的表现之后，“魂”系列金牌制作人宫崎英高的嫡系续作终于强势归来，依旧是毫不留情的难度，依旧是黑暗深邃又极具魅力的奇幻世界，依旧是需要玩家仔细探索才能窥得全貌的神秘故事，《血源》是任何一位硬派动作玩家和PS4拥有者都不可错过的。P

3 黑暗之魂II原罪学者 91

Dark Souls II: Scholar of the First Sin **制作** From Software **发行** Bandai Namco Games **平台** PC/XBO/PS4 **发售日** 2015.4.7

本月为魂系列月，魂系列上榜次数翻倍。作为《黑暗之魂II》的全DLC重发行版，《原罪学者》在次世代主机与PC上强化了画面，不过并未对游戏的基本玩法与结构做出显著的调整，对错过了本作的次世代新用户或是PC版新玩家来说倒是不错的选择。P

4 永恒之柱 90

Pillars of Eternity **制作** Obsidian Entertainment **发行** Paradox Interactive **平台** PC **发售日** 2015.3.26

5 奥里与黑暗森林 88

Ori and the Blind Forest **制作** Moon Studios **发行** Microsoft Studios **平台** PC/XBO **发售日** 2015.3.11

6 DmC鬼泣决定版 87

DmC: Devil May Cry Definitive Edition **制作** Ninja Theory **发行** Capcom **平台** PC/XBO/PS4 **发售日** 2015.3.10

7 死灵舞者之墓 86

Crypt of the Necrodancer **制作** Brace Yourself Games **发行** Brace Yourself Games **平台** PC **发售日** 2015.4.23

8 OlliOlli2 86

OlliOlli2: Welcome to Olliwood **制作** Roll7 **发行** Roll7 **平台** PS4/PSV **发售日** 2015.3.3

9 异度之刃3D 85

Xenoblade Chronicles 3D **制作** Monolith Soft **发行** Nintendo **平台** 3DS **发售日** 2015.4.2

10 都市天际线 85

Cities: Skylines **制作** Colossal Order **发行** Paradox Interactive **平台** PC **发售日** 2015.3.10

大众软件

2015年第5期 总第478期

主管单位
广西出版传媒集团有限公司

主办单位
广西金海湾电子音像出版社有限公司

编辑出版
广西电脑游戏新干线编辑部
社长 施伟文 **总编** 滕耀胜 **执行总编** 韦松林

编辑部
杨立（主任） 陈子赟（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 韩大治 吴昊 郑弢
赵博 张申智 王焱
专栏记者 马骥 林选 庞瑞锦
本期责编 杨文韬

市场部
范锴 罗玄 韩沂杏

广告部
李怀颖
电话 010-88118588-801

发行部
韩灵合
电话 010-88118588-601
传真 010-68686261

联系我们
电话 010-88118588-501
新闻热线 010-88118588-101
通信地址 北京市100040信箱18分箱 邮编 100040

平面设计 汤瑛
印刷 北京盛通印刷股份有限公司
国际标准刊号 ISSN 1672-0148
国内统一刊号 CN 45-1304/TP
邮发代号 48-154
发行范围 国内公开发行
发行代理 北京情文图书有限公司
授权淘宝店 http://shop106209616.taobao.com
电话 010-65934375
广告许可证 4500004000185
出版日期 2015年5月5日
零售价 人民币 12.00元



时间过得真快，转眼春天就快离去，滚滚的热浪开始扑面而来，而每天一到傍晚，楼下的劲舞也跳得愈发热烈——哦，那可不是大妈广场舞，是在编辑部的楼下一层开了一家舞蹈教室，在那里热舞的全都是妹子哦。就在我写这篇文字的时候，脚下duang duang的震个不停，听起来好像跳的是王蓉的那首“小鸡小鸡”？让人感觉给初夏的空气中又增加了几分火热的气氛，似乎也还不错。不过最长气氛的还是蓝星老爷终于收到了从日本托人代购回来的一套由光荣公司制作的“《三国志》30周年纪念全集”，其中包括有《三国志》1~12代游戏及游戏音乐CD、历代游戏包装封面画册及明信片，还有《三国志》武将大名槛，收录《三国志》系列1~12代中所有登场武将的肖像。在编辑部里一放那真是亮闪闪夺人二目啊，让Joker这样的年轻人把持不住立刻奔跑过来一把抓在手里，经过反复“研究”并拍下开箱视频后，才心有不甘的交还给蓝星。这个视频可以在http://my.tv.sohu.com/us/250379815/79719030.shtml观看，由Joker亲自进行解说。而对于蓝星老爷来说，收藏经典的愿望已经达成，接下来最大的期待就是盼望光荣尽快推出下一代《三国志13》了。据早先的报道称光荣公司已在2014年东京电玩展上确定《三国志》新作已在研发中，将于2015年内推出，并表示此作将成为《三国志》系列中最具革命性的一部作品。

夏天来了，编辑部的大屋里也不再那么寒意浓浓，感冒君也终于滚蛋了，每天忙碌的工作让人觉得时间真是过得好快啊，想必《三国志13》很快也会走到我们面前吧。

Cross
ywt@popsoft.com



扫描二维码
关注大众软件微信公众平台



扫描二维码
下载大众软件App“游戏联播”


10
28 APR
36
28 APR
GEAK
WATCH II
语音操控 | 信息管理 | 健康监测 ...
真正与您贴近的智能设备
GEAK
详情请登录果壳官网:www.igeak.com
或扫二维码进入移动版官网了解